GRATUITA

Diciembre 2012 N29

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

COD BLACK OPS 2

CAMPAÑA, MULTIJUGADOR Y ZOMBIES

ESPECIAL

LOST PLANET 3

LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA NUNCA FUE TAN CARA

ASSASSIN'S CREED III

REBÉLATE Y LUCHA POR LA LIBERTAD

•DEFIANCE• XCOM ENEMY UNKNOWN • NFS MOST WANTED •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

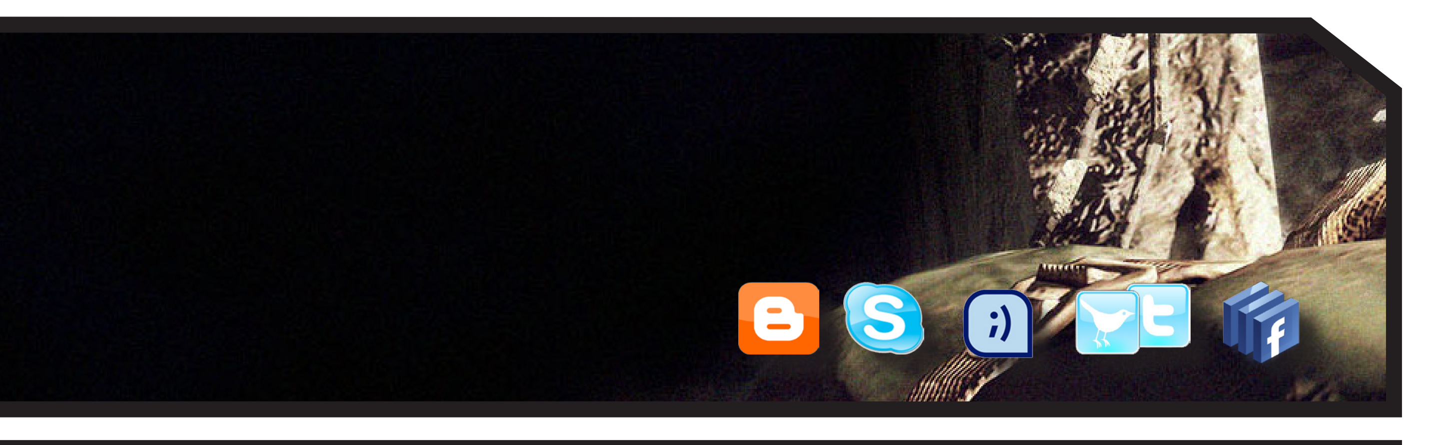
COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
DISEÑO Y MAQUETACION
CRISTINA USERO
TIRA CÓMICA
JAUME FONT

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
JUAN J. SUAREZ
JOSE A. SANCHEZ
RAUL MARTIN
ALEJANDRO JIMENEZ

COLABORAN:
EMILIO J. RUIZ
ISA GARCIA
CARMEN Mº RUIZ

¡GRAN SORTEO ANIVERSARIO!



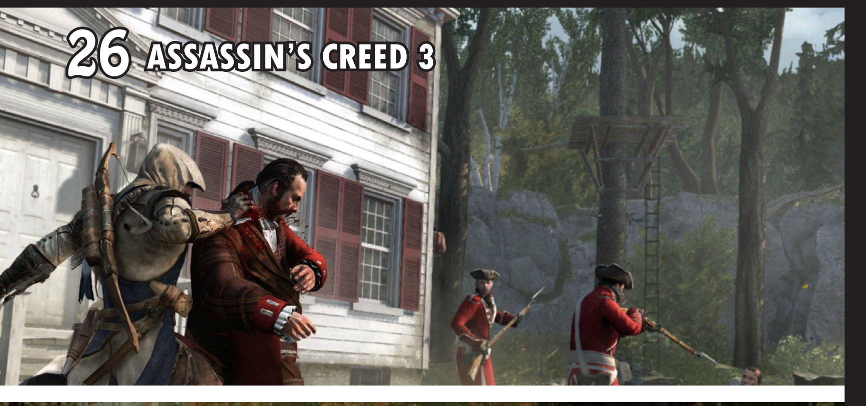
Gracias a los redactores, gente del equipo, distribuidoras, desarrolladoras, lectores hemos conseguido que este proyecto que comenzó el 15 de Noviembre del 2009 siga su curso y este mes haya cumplido ya tres años. Ha costado bastante trabajo llegar hasta aquí pero lo hemos conseguido y eso es lo importante. Con motivo de esta celebración vamos a realizar 4 sorteos consecutivos, los cuales se irán anunciando uno a uno cada dos semanas, veréis toda la información en nuestro blog. Vamos a sortear más de 30 juegos entre ellos: Skyrim, Fifa Street, El Origen de los Guardianes, 007 Legends,...

También hemos hecho un lavado de cara a la revista para que ahora podáis disfrutar de ella en tablet y Smartphone ¿Por qué no la pruebas?

Dejo que disfrutéis de la revista y ¡suerte con el sorteo a todos!

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

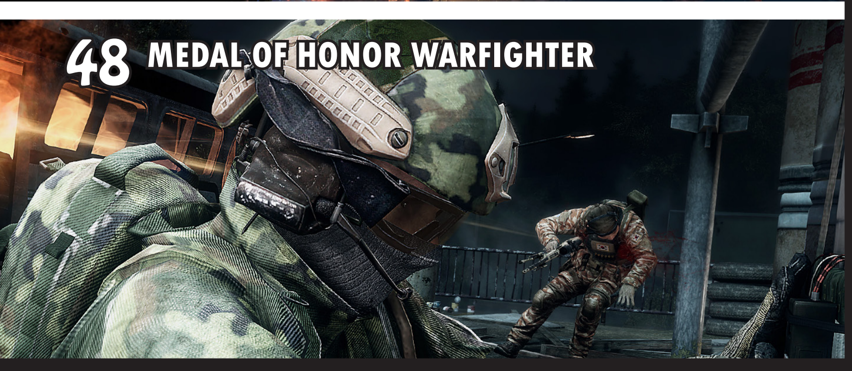
email: prensa.CreativeFuture@gmail.com







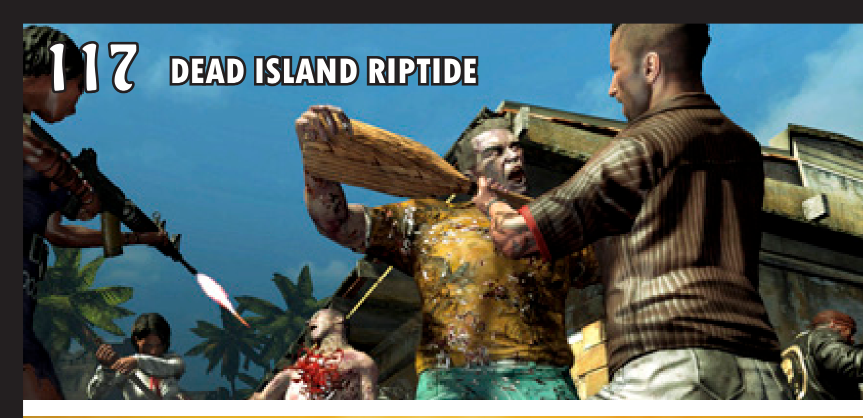




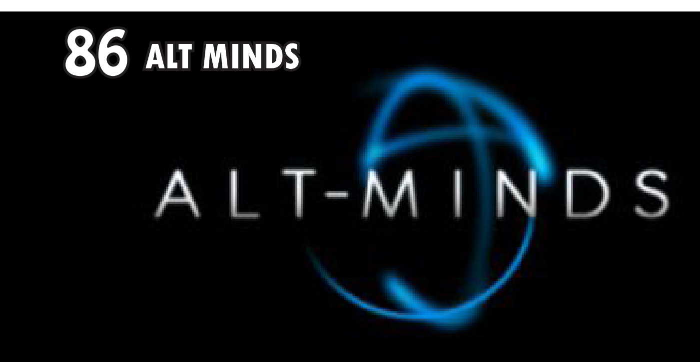
ESPECIALES

SECCIONES

ANALISIS











LOST PLANET® 3

La lucha por la supervivencia nunca fue tan cara

Nueva entrega de la saga Lost Planet, en la que nos pondremos de nuevo en la piel de Jim Peyton, donde nos encontraremos en un planeta salvaje y deberemos sobrevivir gracias sobre todo a nuestras armas y al recuerdo de su esposa, que hará que nuestra supervivencia sea más fácil.

Un mundo nuevo de aventuras donde lucharemos contra impresionantes monstruos, animales salvajes, insectos gigantes, escorpiones enormes, Akridz y cientos de peligros que nos encontraremos en un planeta totalmente perdido. Lo que han hecho hincapié los desarrolladores de este gran título es en la sensación de soledad en la que nuestro protagonista se sumergirá en los innumerables peligros Juego de shooter en tercera persona, en la que podremos demostrar nuestra destreza con las armas de fuego, escopetas, pistolas y granadas. La munición no debe faltar en este planeta, que es un autentico peligro. Disfrutar del entorno mientras tienes un arma en la mano a veces se convierte en algo difícil. Lucha cuerpo a cuerpo con nuestro cuchillo que puede llegar a ser imprescindible, a veces luchas contra enemigos que nos sorprenderán gratamente. La sitúan atmosférica del planeta hace que nos encontremos en situaciones verdaderamente comprometidas y que nos estemos realmente perdidos. Tendremos una misión principal pero durante esa misión, debemos





realizar diferentes misiones más para conseguir nuestra meta, sobrevivir y continuar con la aventura. Los gráficos son verdaderamente impresionantes, recordándonos en algunas ocasiones a otros juegos del mismo estilo, junto con la música que a veces nos pondrá la piel de gallina y la historia, convierte a este título en algo más que un simple juego. Aunque la interactividad con el medio siempre es algo que debemos tener en cuenta con este título. Nieve, fuego, cuevas, túneles larguísimos, montañas, campo abierto, las peleas que nos encontraremos y los jefes a los que nos vamos a tener que enfrentar llegaran a nuestro límite como jugadores. Se nota el gran trabajo de desarrollo que ha realizado Capcom. Enfrentarnos a tantos enemigos será duro, pero podremos disfrutar de nuestra enorme armadura de ciborg que nos ayudará en estas batallas y hará posible una heroica victoria, aunque no todo serán combates, durante la aventura conoceremos a varios habitantes del planeta EDN III

>>

LOST PLANET 3

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



Un juego grandioso que hará que nos sumerjamos en un mundo muy peligroso

que intentan adaptarse con el medio. Una vez aterrizados en el planeta, nos damos cuenta que es un planeta que se encuentra casi inexplorado, salvaje y debemos inspeccionarlo, una tormenta nos separa de la pequeña colonia que existe en el planeta y nos damos cuenta que estamos totalmente rodeados de peligros. Haremos todo lo posible por salir del planeta y sobrevivir a esta situación. Las escenas de video son totalmente realistas, llegando incluso a mezclarlas con el videojuego. Una nueva lavada de cara y mejoras respecto a los anteriores juegos de la saga, donde los combates tendrán un especial interés. Podremos disfrutar de este gran titulo estará disponible a principios de año para PS3, Xbox 360 y PC. En definitiva, todos aquellos que están enganchados a la saga evidentemente deben continuar con ella, ya que no les va a defraudar, pero a los que no lo estén les recomendamos que disfruten de este título y no se pierdan todos los detalles que el ofrece.

DEFIANCE

Mira la serie
Participa en el juego
Cambia el mundo

Esta vez voy a hablar de una serie de televisión llamada Defiance que se estrenará el abril de 2013. ¿Y por qué nos habla de una serie en una revista de videojuegos? Sencillo por que junto con la serie también van a lanzar un videojuego MMO. Y no solo eso sino que ambos estarán relacionados, pudiendo ver como ocurren cosas en la serie que ya hemos visto en el videojuego y viceversa. E incluso con un poco de suerte es posible que nuestro personaje llegue a aparecer en la serie.

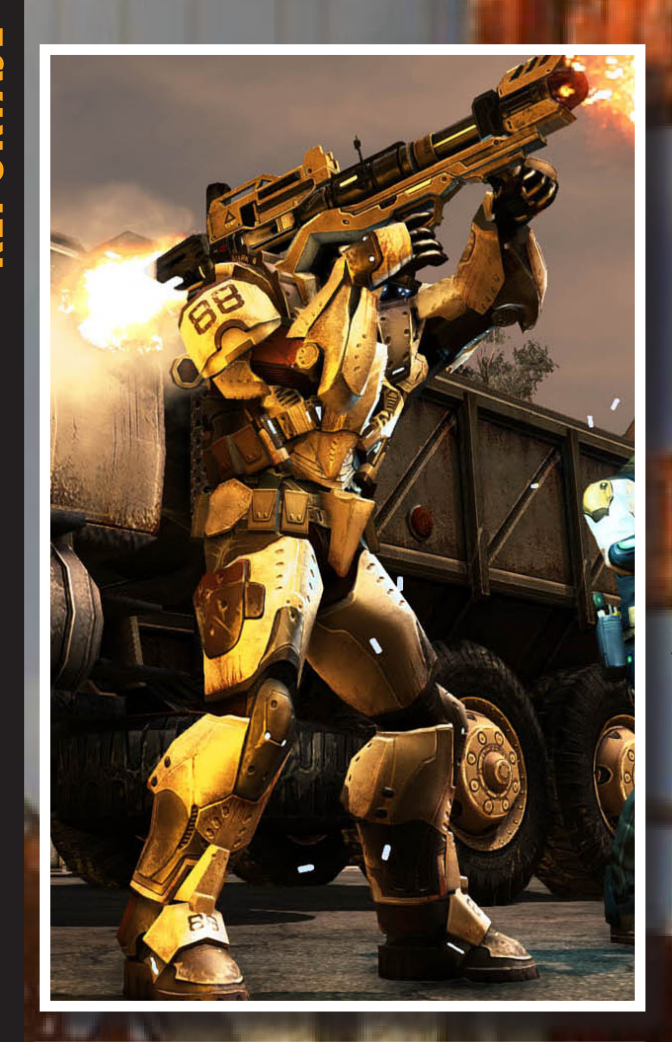


Defiance (la serie) es una serie de ciencia ficción que viene de la mano de los mismos creadores de Battlestar Galactica y Farscape.

La historia nos sitúa 35 años en el futuro. La tierra ha sido testigo de una cruenta guerra entre la humanidad y los alienígenas, que tras ver la destrucción de sus planetas emigraron a la tierra, pero no fueron bien recibidos y tras unas negociaciones fallidas y al quedarse sin combustible decidieron invadir, cuyo resultado queda patente en una tierra asolada por la destrucción. En ella tanto humanos como alienígenas tratan de sobrevivir, pero dado la reciente guerra eso se hace bastante difícil. En este punto conoceremos a Jeb Nolan y a partir de ahí empezará a desarrollarse la serie, que tendrá el peso del argumento tanto del juego como de ella misma.

Mientras que la serie se desarrolla en St. Louise, el videojuego estará centrado en la ruinas de San Francisco, donde el PvP y el PvE estarán mezclados a diferencia de la mayoría de MMOs del mercado. Y os preguntaréis ¿a que nos enfrentaremos en la tierra que sea peligroso? La respuesta es sencilla y a la vez complicada. Como es obvio serán criaturas alienígenas, pero la parte complicada es como llegaron hasta la tierra. La respuesta es que cuando las naves alienígenas se quedaron sin combustible algunas se precipitaron a la tierra modificando totalmente el aspecto de esta, y además algunas de ellas activaron accidentalmente su tecnología de terraformación, lo que provoco que aparecieran nuevos ecosistemas poblados de criaturas que ponían en peligro tanto a humanos como a aliens. Respecto a los jugadores, tendre-



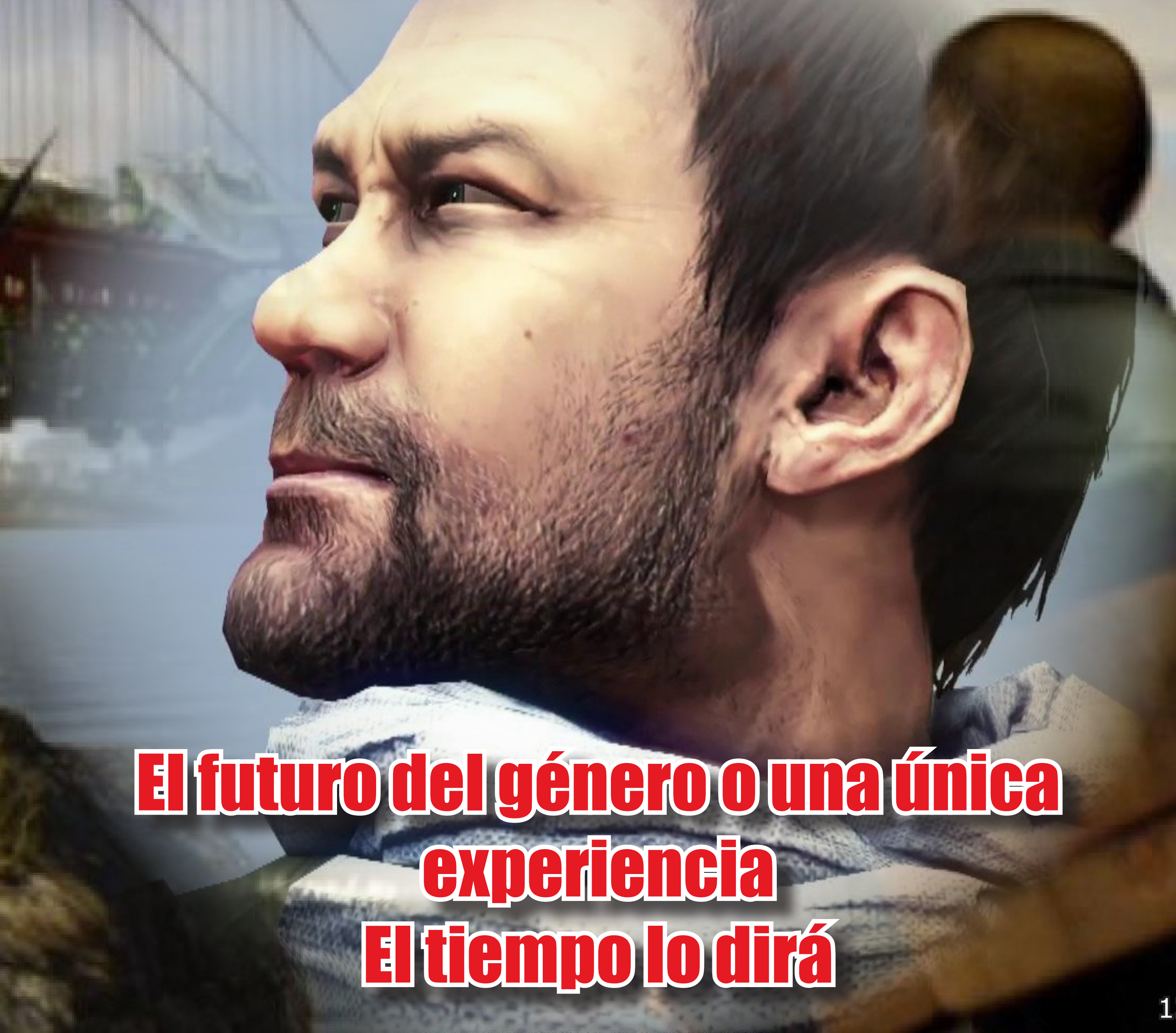




mos las típicas clases de todos los MMO aunque estas aún están por confirmar por parte de Trion Worlds. Otra novedad serán los eventos dinámicos (ya vistos en juegos como Guild Wars 2) o Arkfalls (puntos de impacto de las naves alienígenas), en el que cientos de jugadores deberán unirse para combatir a las criaturas más poderosas y así poder acceder a nueva tecnología y recursos valiosos. Y ahora hablando para los que disfrutan del PvP, en este juego tendremos un mundo abierto en el que podemos ver a alguien haciendo sus misiones PvE mientras a su alrededor se desarrolla una batalla campal en la que podremos participar solo pulsando un botón y entrando en lo que han denominado Shadow War. Y por supuesto siempre dispondremos de vehículos, ya juguemos en solitario o con nuestros amigos. Desde un quad hasta un jeep biplaza con una plataforma de ametralladora para un tercer jugador, e incluso un blindado. No cabe decir que dispondremos de gran cantidad de objetos para personalizar nuestro personaje, así como mejoras que podremos utilizar en las dos modalidades de juego.

Para concluir esta nueva experiencia puede ser la evolución tanto de los videojuegos como de la televisión o puede que solo se quede en este

proyecto, pero no cabe duda de que tanto ScyFy como Trion Worlds están poniendo todo para que sea todo un éxito, aunque solo el tiempo lo dirá. Lamentablemente será difícil que en España podamos disfrutar de la experiencia "en tiempo real" pues como sabemos las series tardan en llegarnos, sin embargo con un poco de suerte. ScyFy la traerá con una semana de retraso como en muchas otras series e incluso con estrenos simultáneos. Así que crucemos los dedos para que no llegue demasiado tarde y podamos ver algún personaje español haciendo su debut en televisión.



CALL OF DUTY® BLACK OPS II

Vuelve el grande entre los grandes, vuelve Call of duty, y esta vez viene con un estilo renovado. Asistimos a la presentación del nuevo shooter mas esperado, asistimos a un evento en el que el espíritu de la guerra se respira por cada rincón.





20h 30m Entro en un aparcamiento oscuro, aparco el coche y me dirijo hacia unas luces en la lejanía. Dos soldados me esperan, me conducen hasta la entrada de lo que parece una fábrica, me hacen esperar junto con varias personas más. 21h 00m La puerta se abre, custodiadas por varios soldados mas entramos, gigantes maquinas llenan la naves, láseres y soldados armados la guardan. Parece una película ¿Verdad? Pues que mas quisiéramos, os estoy contando como fue la presentación de los chicos de Activision, que tiraron la casa por la ventana. Soldados armados por todos lados, láseres que debíamos atravesar, zona de tatuajes, Drones para controlar con el móvil. Un despliegue total, nos sentíamos totalmente inmersos en el mundo del juego. Y contábamos con una gran presentadora del evento, Tania Llasera, la presentadora de la televisión, preparada para mostrarnos un título de guerra. Me imagino que a estas alturas, muchos de vosotros estaréis ya bastante viciados a esta nuevo entrega de Call of Duty y habréis podido disfrutar de su acción total, pero nosotros en la noche del gran lanzamiento, fuimos los primeros testigos en poderlo disfrutar y en las mejores condiciones. Pantalla con XBOX por todos lados nos esperaban, donde jugamos la campaña y el modo Zombi, otro lugar

>>

donde jugar multijugador, pero si teníamos ganas de acción, teníamos un lugar con láseres para atravesar sin tocarlos, una zona donde tatuarnos los emblemas de Black ops y una fabrica espectacular que recorrer. Los videos, las presentaciones y las novedades nos amenizaban la noche, para lo que aseguro que es uno de los titulazos del año, y del que vais a poder disfrutar, y Activision lo dejo claro, esto no son juegos de niños, esto es la realidad, y con este eventazo así lo vimos. Espero que estéis todos en casa disfrutando del juego, y si aun no lo tenéis, os lo recomiendo, no os va a defrauda, os lo vais a pasar de miedo.



HALO 4

El Jefe Maestro regresa, pero no lo hace solo, vuelve con un estreno en el centro de Madrid, en la mismísima plaza de Callao, Microsoft nos presenta una película con la historia oficial de Halo. En este juego Microsoft hace una apuesta muy fuerte, es el juego en el que han hecho la mayor inversión de su historia, y hasta han



hecho una pelicula, la cual hemos visto, pero damos gracias al gran Jefe Maestro porque el juego no es tan aburrido como la pelicula. Al evento asistieron una larga lista de famosos, entre ellos dos los protagonistas Tom Green (Thomas Lasky) y Anna Popplewell (Chyler Silva), pero tambien rostros conocidos de nuestro pais como la cantante Edurne, la reportera Cristina Pedroche, Maria leon y hasta “’El Jonatan y el Barajas’’ de la serie Aida. Bertrand Caudron, responsable de la División de Retail & Marketing de Microsoft España que declaraba “Con este lanzamiento, Microsoft vuelve a ponerse a la vanguardia del mundo del videojuego. La saga ‘Halo’ se ha convertido en una pieza clave del









entretenimiento que ha llegado a miles de millones de fans en todo el mundo y su éxito sólo se puede comparar a la industria del cine o de la música pop en cuanto a ingresos y relevancia se refiere. Por eso hemos querido estar a la altura y celebrarlo a lo grande convirtiendo la plaza de Callao en un gran salón donde disfrutar de "Halo 4" como nunca antes se había visto". Halo 4: Forward Unto Dawn, muestra la historia oficial del mando de UNSC, nos cuenta como los cadetes estudian en la academia Corbulo, y como se desarrolla el asalto de la misma, mi recomendación es que si eres un fan de Halo, coja una buena taza de cafe y una silla poco comoda y veas la pelicula, pero despues hay que dejarse de tonterias, irnos al sofa y ponernos con el juego que es lo que realmente nos gusta, y que lo vamos a disfrutar mucho mas.





CREATIVE FUTURE

3er ANIVERSARIO

CURIOSIDADES

COMPRA TU MANDO PARA MÓVIL

Buscando por la red hemos encontrado 8-bitty, un mando curiosamente parecido a uno que existía que funciona por bluetooth con todo tipo de smartphone. Como es de suponer no funcionará con



todos los juegos pero hay muchos emuladores compatibles para usarlo.

TIENDAS CON NOMBRES EN ESPAÑOL

Parece ser que de una manera u otra nuestro idioma se está metiendo en todos los juegos y nuestras tiendas incluso. ¿Qué me diríais si os dijera que en un Silent Hill había una tienda de churros?



¿HOMBRE O MUJER?



Si habéis jugado a los últimos juegos de Tekken seguramente os sonará el nombre de Leo, un personaje bastante hábil dotado con grandes habilidades pero ¿Es un chico o una chica? Namco no quería que tuviera sexo para que cada uno pensara lo que quisiera pero en un comunicado se equivoco y dijo que era una chica.

EL CONTADOR DE NUKETOWN



Seguro que habéis jugado al Fallout pero poca gente os habréis dado cuenta de un curioso detalle. En la ciudad de Nuketown hay un cartel de Bienvenida donde aparece el número de personas que hay disponibles en la ciudad. Lo bueno de esto es que este número irá disminuyendo en el mismo momento en que muera alguna persona.

COMPRA TU MANDO PARA MÓVIL



Os dejamos con una curiosidad referente a los Sims que es posible que casi nadie se haya dado cuenta, y fijaros sin han salido expansiones y expansiones; y si habremos jugado horas y horas. Dependiendo de la profesión del padre los niños tendrán unas características u otras; por ejemplo, si el padre es un asistente de limpieza los hijos limpian inconscientemente todo lo que ven y nunca ensucian nada, si el padre es policía podrán detener a los ladrones sin llamar a la policía, si es bombero el hijo podrá incendiar cualquier objeto sin quemarse.



EL JUEGO DEL AÑO, YA A LA VENTA



REBÉLATE Y LUCHA POR LA LIBERTAD

Nuevo Assassin. Nueva época. Nuevo mundo.

Assassin's Creed III es, sin lugar a duda, uno de los lanzamientos más esperados por los fans de la saga que ya podemos obtener en las tiendas.

En esta ocasión cambiamos de protagonista puesto que la historia de Ezio, que abarca desde Assassin's Creed II pasando por La Hermandad y desembocando con Revelations, supuso el cierre de este personaje tan carismático. Nuestro nuevo Assassin es Connor, si bien este no es su nombre real, pues es Ratohnhakéton y es un Mohawk descendiente de padre inglés y madre nativa-americana. Con este nuevo protagonista se nos presenta una época totalmente nueva y un escenario real-



mente innovador como es La América Colonial del Siglo XVIII, concretamente en la Revolución Estadounidense, en la que los Templarios fijan su atención como un nuevo inicio para su causa. Nuestras acciones tendrán lugar en ciudades tan famosas como Boston y Nueva York además de la Frontera, todas ellas llenas de vida y no solo humana ya que la Frontera es un vasto espacio en el que nos encontraremos pequeñas villas, granjas, comerciantes, patrullas de casacas rojas o patriotas además de vida animal salvaje tal como osos, pumas, alces, conejos, etc. que podremos cazar de distintas maneras como por ejemplo usando cebo o poniendo trampas para obtener recursos y venderlos para obtener dinero o fabricar nuevos objetos en nuestra Hacienda, que será nuestra "Base Principal" durante la aventura. Con este marco nuestro protagonista luchará por la supervivencia y libertad de su pueblo.





No estamos solos en nuestra lucha con los templarios ya que podremos reclutar nuevos compañeros para el Gremio y enviarlos a misiones por las 13 Colonias, al igual que hacíamos en Revelations, obteniendo recursos y adquiriendo experiencia para convertirse en plenos miembros Assassins además de ir aumentando la población de nuestra hacienda con médicos, cazadores, leñadores, etc. que





que nos proporcionarán más recursos. El siglo XVIII se hila con nuestro Siglo XXI tomando en este último como protagonista a Desmond Miles que es la conexión entre Altair, Ezio y Connor. Desmond se enfrenta a una catástrofe que podría acabar con prácticamente toda la raza humana del planeta. ¿Cómo impedirlo? Parece ser que La Primera Civilización "visualizaron" (recordemos que poseían un don para poder ver en el tiempo) que Desmond sería el único capaz de tener éxito en esta empresa.

Las novedades en esta nueva entrega de Assassin's Creed son varias, destacando sobre todo, una mejora gráfica con respecto a los anteriores con detalles que sorprenderán a los jugadores. Por ejemplo los surcos que dejamos en la nieve y la dificultad de nuestro personaje, que se plasma en sus movimientos, a la hora de abrirse paso por ella. También el efecto climatológico, destacando en la Frontera: salvaje, inexplorada por nosotros, llena de peligros y recompensas y unos bellos paisajes que harán que nos paremos unos segundos en lugar de saltar, trepar y correr para admirarlos, con toda su fauna animal. Una de estas novedades que más ha gustado, y que muchos veníamos cruzando los dedos para que fuera así cuando se supo que íbamos a atravesar bosques enteros es la de poder escalar y movernos por los árboles. Connor lo ha aprendido de su pueblo Mohawk. Y le han enseñado bien porque se mueve con muchísima soltura entre ellos. Además es toda una ayuda a la hora de tender emboscadas a patrullas, proporcionarnos nuevos caminos para entrar en una



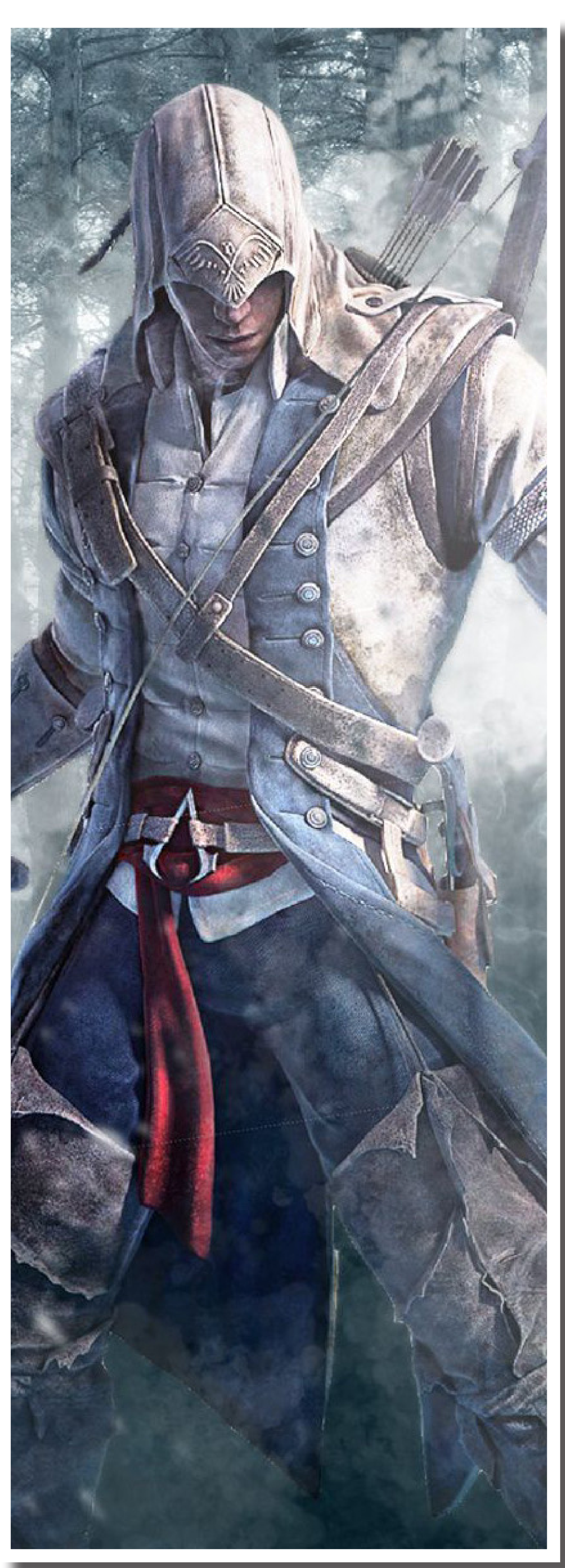
nuevos caminos para entrar en una fortaleza, escondernos de animales peligrosos o cazar así como para movernos rápidamente por encima de la nieve.

Aunque, sin lugar a dudas, lo que más ha impactado de manera muy satisfactoria son las batallas navales en las que tendremos que abordar o destruir la flota enemiga dando las órdenes de disparar y tomando el timón de nuestro barco, que también podremos mejorar conforme avancemos en la aventura (y soltemos una buena cantidad de dinero). Os aseguro que es toda una experiencia hacer de Capitán y enfrentarte a una flota en plena mar, todo ello acompañado de unos efectos sonoros brillantes: las voces de los marineros, los cañonazos, el mar, el viento… es realmente increíble. Además la música ambiental nos acompañará en todo momento tanto antes como durante el fragor de la batalla, adecuándose a cada momento. Estos efectos no se limitan solo a las batallas navales sino que también podremos disfrutar de ellos durante el resto de la aventura en la que podremos escuchar las conversaciones en el idioma de cervantes con un gran doblaje. Cada detalle está cuidado al mínimo pudiendo escuchar los ladridos de un perro, el maullar de los gatos, animales domésticos con los que podremos interactuar; los gruñidos de lobos, pumas, osos; y también tormentas o la lluvia cayendo. Realmente asombroso.

El manejo de nuestro personaje es prácticamente igual al de las anteriores entregas, aunque cuenta con animaciones nuevas tales como el asesinato en carrera o el apuntado con armas de fuego y el arco. También poseemos las famosas bombas de humo o los dardos envenenados además del arma por antonomasia de un

Assassin: las hojas ocultas. Las nuevas incorporaciones a nuestro arsenal, aparte del arco, corren a cargo de las pistolas de chispa, tomahawks, garrotes y un dardo de cuerda con el que podremos colgar a nuestros enemigos en las ramas. Ahora, cuando lleguemos a una pendiente y vayamos corriendo, no caeremos si la altura puede hacernos daño o matarnos como ya pasaba en otras entregas. Nuestro personaje se parará o saltará si puede agarrarse a algún sitio como otro borde, una rama o incluso una farola. Las animaciones de Connor, principalmente, están muy logradas y lucen más realistas en Assassin's Creed 3 logrando cautivar al jugador.

El apartado multijugador se parece mucho al anterior aunque cuenta con nuevos modos de juego como Dominación en el que deberemos defender una zona concreta del mapa de nuestros enemigos sin llamar la atención. Los mapas variarán en función, por ejemplo, de los cambios climatológicos dificultando nuestra visión con una ventisca o entorpecernos el paso con la nieve. Las opciones de personalización de los personajes serán notables pudiendo elegir un atuendo en concreto tanto superior como inferior y sus colores, nuestro peinado, cara, gestos y, lo más importante: nuestra arma. Diferentes combinaciones para hacer más atractivo el multijugador y engancharnos durante bastantes horas.



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, WII U	DESARROLLADORA: UBISOFT
GENERO: ACCION	DISTRIBUIDORA: UBISOFT

18 www.pegi.info

NOTA 9.2

ASSASSIN'S CREED III

		HISTORIA	10
GRAFICOS	8.0	MUSICA	10
JUGABILIDAD	7.8	TRADUCCION	10

REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ

CONCLUSIÓN

El único aspecto negativo a destacar de esta entrega es que posee algunos bugs como personas que desaparecen, alguna animación rara cuando desenfundas y, una a título personal es que al cargar la partida aparecía cayendo todo el rato y muriendo. Me salvó el viaje rápido y no se ha vuelto a repetir. En realidad estos bugs pueden ser pulidos dejando a esta Obra Maestra en el lugar que le corresponde.




CREATIVE
FUTURE
SORTEAMOS
¡ 18 JUEGOS !
6 RAGE
6 FALLOUT NEW VEGAS
3 SKYRIM
3 BRINK
Bethesda
¿COMO CONSEGUIRLAS?
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



PODREMOS MODIFICAR CADA DETALLE Y GUARDAR HASTA TRES CONFIGURACIONES POR PERSONAJE

Con algunos meses de retraso, Capcom lanza en la portátil de Sony uno de sus crossover más relevantes hasta la fecha. Veamos qué novedades incluye, y si ha merecido la pena la espera.

Street Fighter X Tekken se convirtió en un título aclamado por cierta parte del público, criticado por los más conservadores, debido a la mezcla de personajes. A gusto personal, siempre soy partidario de los crossover, mientras estén bien respaldados ambos universos. Es decir, si los personajes de una saga se mezclan bien con los de otra, sin salirse de sus roles habituales, ¿por qué no? Aporta más variedad al mundo de los videojuegos, y si te encuentras con alguien al que le gusten las sagas que se mezclan, esa persona será doblemente feliz.

En este caso, he de decir, que tras jugarlo, me quedo muy tranquilo, y fe-

liz. El resultado me parece más que correcto, la adaptación del universo Tekken al aspecto y los escenarios de la mítica saga de Capcom es muy satisfactorio, parece que siempre hayan luchado juntos. Rufus y Law, por ejemplo, son personajes muy distintos, pero que comparten ciertas características: ambos tienen una gran agilidad y movimientos muy rápidos.



Para quienes no lo conozcan aún, decirles que tiene una gran variedad de modos de juego: además de los clásicos Arcade, Historia y Multijugador, tenemos un extenso tutorial, el modo Misión, donde tendremos que derrotar al rival en circunstancias especiales, como acabar con él en 60 segundos sólo mediante ataques básicos. También está el modo Prueba, en el que para pasar las 20 pruebas correspondientes a cada personaje tendremos que ejecutar no sólo los movimientos particulares de cada personaje, como el Hadoken o Soryuken de Ryu, si no acabar realizando combos de auténtico especialista mezclando ataques normales y especiales.





La otra gran novedad que incluye este título es la inclusión de gemas, que habrá que ir comprando conforme ganemos puntos, y nos permitirán mejorar el ataque, la defensa, o simplificar nuestros ataques.

LA ADAPTACIÓN DEL UNIVERSO TEKKEN AL ASPECTO DE LA MÍTICA SAGA DE CAPCOM ES MUY SATISFACTORIO



Para activarlas habrá que cumplir algunos requisitos, como bajar la vida del rival hasta cierto punto, o realizar un número de veces concreto cierto ataque.

No quiero extenderme demasiado hablando del juego en sí, que lleva a la venta unos meses, prefiero centrarme en la adaptación del título a su versión portátil, y las novedades que trae como compensación por la espera

¿Es Street Fighter X Tekken un buen videojuego de lucha? Sí. ¿El port realizado es correcto? Sí, pero no llega al nivel que se comentó en un principio. Decían que sería una conversión 1:1 del original de consolas, pero eso estaba claro que no ocurriría, porque o la versión grande estaba a un nivel bajo, o Vita tendría mucho más potencial del que nos han hecho creer. Como ninguna de estas dos afirmaciones es correcta, como era de esperar, el título no llega a la calidad de su hermano mayor. Los escenarios no se ven tan vivos, y los movimientos de los personajes, si bien son muy fluidos, no llegan a la espectacularidad que demuestra la versión de PS3, X360 o PC. Eso sí, los cambios de cámara cuando se realizan movimientos EX o Super, y las cinemáticas, de diez.

¿Y qué hace que añada esta conversión a mi lista de la compra? Pues para empezar, el rácano catálogo de juegos de lucha de Vita, que a día de hoy cuenta con pocas bazas: Reality Fighters, que si bien es gracioso, no es un título con mucha profundidad, y Ultimate Marvel X Capcom, que ya hemos tenido desde febrero para quemarlo. Este título aporta savia nueva al, por ahora escueto, catálogo de la consola. Y, además, ¡que un Street Fighter o un Tekken portátil siempre es de agradecer! ¡Y en esta caso son los dos en un solo juego!

Pero esa no es la principal baza del juego. Se han añadido controles táctiles, para simplificar un poco los combates, algo que los expertos no querrán ni ver, pero que a los que jugamos por gusto y no nos conocemos de memoria los comandos, no nos viene mal. Podremos incorporar cuatro movimientos a la pantalla delantera, y decidir en qué parte de la pantalla tocar para activarlos. A la trasera, sumaremos otros dos movimientos, que en vez de por tacto, será al arrastrar nuestro dedo por el panel táctil cuando los pondremos en marcha. De hecho, nos podremos mover por todos los menús a base de la pantalla táctil, prescindiendo de los botones por completo. Para más inri, en algunas opciones se nos exigirá el uso de la pantalla.

Pero como un juego de lucha no vive sólo de control, sino también de contenido, Street Fighter X Tekken ha agradecido la espera incluyendo 12 luchadores que la versión superior no trae de serie.



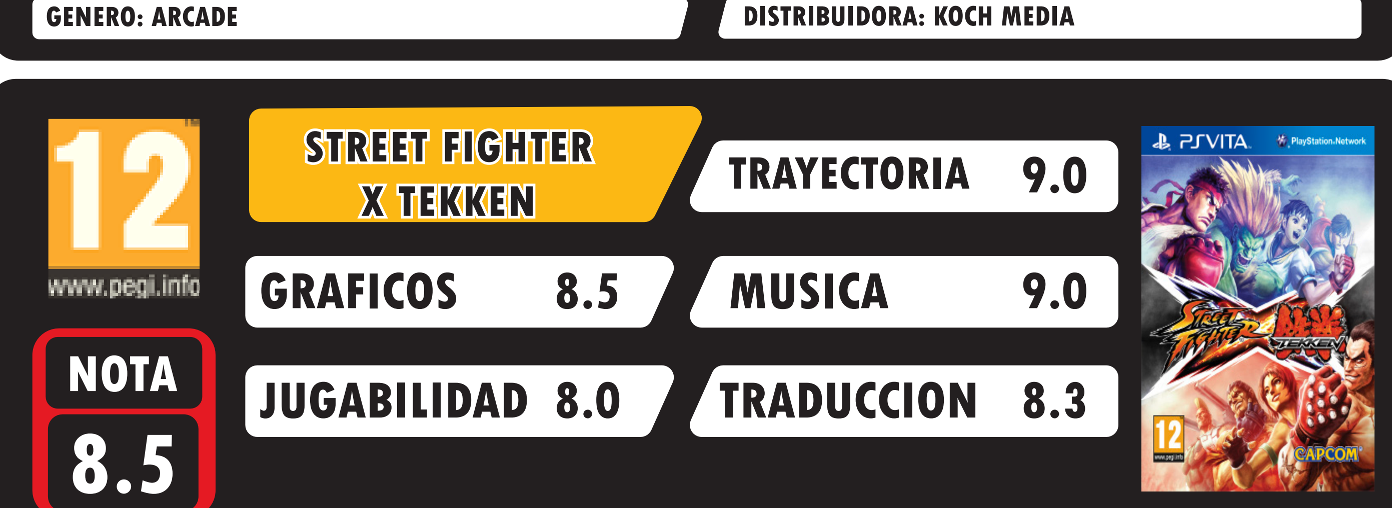
Los que posean el juego en consolas de sobremesa o PC tendrán que recurrir al controvertido sistema DLC. Estos 12 personajes son: Blanka, Alisa, Cody, Bryan, Dudley, Christie, Elena, Jack-X, Guy, Lars, Sakura y Lei, además de los cinco que ya eran exclusivos de PS3: Mega Man, Pac-Man, Cole, Toro y Kuro. Con esta adición, el título goza de un generoso plantel de 54 luchadores, con lo que tendremos variedad donde elegir.

Otro extra, saliéndonos del apartado jugable, se centra en la customización. Pelo, tono de piel, cintas del pelo, cinturón, traje, todos los detalles podremos modificarlos y guardar hasta tres configuraciones por personaje. Buen detalle el hecho de que te obligue a girar la consola para poder trabajar en vertical, y así ver de cuerpo entero a nuestro luchador. Podemos hacer zoom con el clásico movimiento de pinza de dos dedos, o arrastrar para girar la cámara.

Para finalizar, no quiero dejar sin comentar el apartado online. Sinceramente, uno de las cosas que siempre me preocupan en versiones portátiles, porque no hay tantos jugadores, y porque la conexión suele ser bastante peor. A pesar de los esfuerzos de Capcom, que incluso permite el Cross Play con las versiones mayores, mi primera experiencia ha sido nefasta. En media hora buscando combates, tan sólo he conseguido jugar un round, y con un lag terrible. El resto del tiempo, o no encontraba rival (al final he tenido que prescindir de los filtros de búsqueda, porque si no, era imposible entrar en una sala), o todas las personas con las que me encontraba abandonaban la sala. Tendré que darle otra oportunidad, pero ya lo haré con cierto descontento.

PLATAFORMAS: PSVITA | DESARROLLADORA: CAPCOM

GENERO: ARCADE | DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA



REALIZADO POR ALVARO NARANJO



CONCLUSIÓN

Street Fighter X Tekken, sin ser el port que nos prometieron, cumple con nota su cometido. Nivel de dificultad variable gracias a los controles táctiles, no se vuelve repetitivo por su variedad de modos de juego, divertido como siempre han sido ambas sagas, y si tengo que poner algún pero, lo pongo en el modo online, que me ha parecido bastante mejorable. A nivel gráfico y de sonido no presenta novedades, pero no se queda corto y aprovecha el potencial de la máquina que lo respalda. Los que ya lo tengan, no creo que paguen el precio del juego por las novedades que incluye sobre la versión de sobremesa (aunque si lo hacéis, ¡el DLC de los 12 personajes se vuelve gratuito!) pero quienes quieran disfrutar de un juego de lucha en su Vita, no tienen excusa para no pasar por caja estas navidades.

Yo ya me quedo a la espera del futuro Tekken X Street Fighter, a ver si llega a la misma calidad.

SILENT HILL Book Of Memories

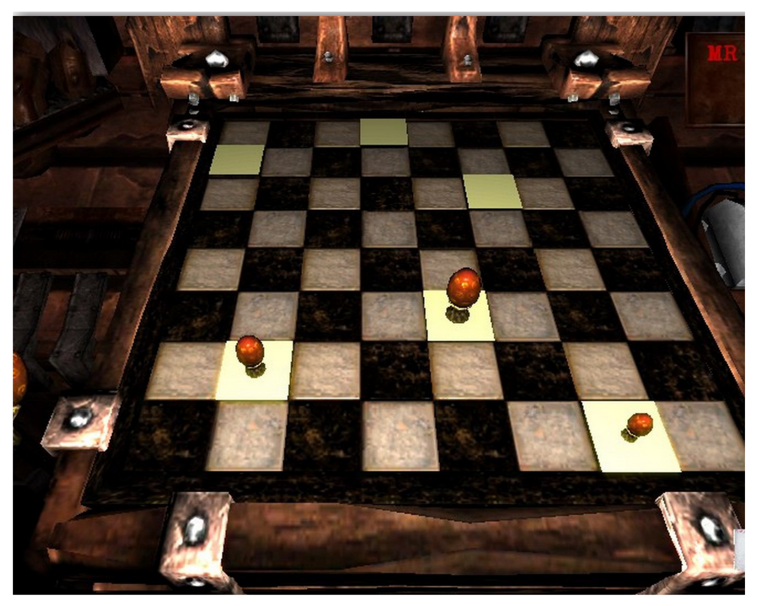
Un mundo de pesadillas creado por nuestra vida. Un nuevo camino en Silent Hill. Un estilo diferente.

Después de varios meses de retrasos, por fin vio la luz en PS Vita Silent Hill Book of Memories, un título que no tiene mucho que ver con su saga intentando innovar demostrando algo diferente. Nada más empezar, podremos personalizar a nuestro protagonista, femenino o masculino y que ropa lleva... No son muchos los objetos que nos dan al comenzar, pues tendremos que ir desbloqueando y comprando a lo largo que vamos avanzando en la historia. El argumento no es muy complejo, nos pone en el lugar de nuestro cumpleaños, donde un cartero nos entrega un libro. En este libro se nos narran unos acontecimientos de nuestra vida, donde cada persona y cosa que hemos hecho ha quedado guardada en él. El protagonista siente curiosidad por el libro y decide escribir el mismo en él, lo que hace que cada noche cuando duerma viaje al mundo de las pesadillas. En los distintos niveles iremos conociendo a distintos chicos o chicas que han pasado por su vida, con pequeños detalles contando por medio de hojas sueltas por lo escenarios y televisores. Realmente, todo se resolverá al final empujando así a seguir ju-



gando para descubrir la verdad. Silent Hill Book of Memories intenta desde otra perspectiva darnos otra jugabilidad alejada de su principal nombre y ofrecernos un nuevo modo bastante sencillo y sin mucho misterio. El miedo ha quedado atrás y nos pone en una visión a lo más estilo "Dead Nation" donde veremos desde arriba al personaje, enemigos y escenarios. Un estilo más de acción. Usaremos las armas que nos vayamos encontrando por el camino, eso sí, estás se van desgastando por lo que tendremos que ir arreglándolas o cambiarlas por otras. Por lo tanto, hay que estar bastante atento en las batallas para poder salir airoso. Llevaremos además la famosa linterna, algo que simplemente no puede faltar por lo menos para meternos un poco en el papel de que estamos en un mundo de "pesadillas" Los botiquines serán nuestros amigos y podremos llevar un número determinado. Los escenarios contendrán distintos muebles donde podremos recoger objetos necesarios y los enemigos, unos más molestos que otros y que nos hacen un guiño a la saga en sí, nos intentarán poner las cosas difíciles. En algunos momentos tendremos que tener verdadero cuidado y medir bien nuestros movimientos. Todos los escenarios están conectados por medio de pasillos y puertas









que quizás requieran llaves especiales que tenemos que buscar además de las piezas finales que nos servirán para llegar a la puerta final del escenario y poder continuar de fase. Realizaremos un puzzle por cada finalización de escenario, sin embargo, no es de un carácter muy difícil, algo que le quita bastante la gracia. Contaremos por supuesto con una zona, la biblioteca en la que se nos permitirá guardar la partida. Y la tienda, en la que podremos comprar nuevas adquisiciones para aumentar nuestro estatus en la hora de la batalla o simplemente ropa para seguir personalizando de otro modo a nuestro protagonista. Por supuesto, se incorpora un modo "rolero" al título, y es que subiremos de nivel, y cuando esto ocurra, podremos aumentar distintos apartados, como la vitalidad o la fuerza. Algo que nos ayudará a afrontar la aventura. La ambientación y la banda sonora cumplen su cometido metiéndonos de lleno en otro mundo. Contaremos con un modo multijugador donde podremos jugar con otras personas online y compartir la aventura, un añadido bastante adecuado para lo que se requiere. Un punto bastante positivo es un traducción 100% al español.

PLATAFORMAS: PSVITA

DESARROLLADORA: WAYFORWARD TECHNOLOGIES

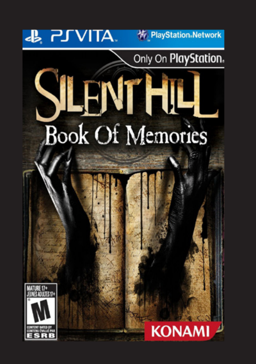
GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: KONAMI



SILENT HILL BOOK OF MEMORIES

HISTORIA	6.0
GRAFICOS	6.5
MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	6.5
TRADUCCION	9.0



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

CONCLUSIÓN

Finalmente, Silent Hill Book Of Memories se convierte en una innovación que peca de potencial en sí. No se puede esperar un título ligado a la saga. Y como juego individual podría haberse mejorado.



CONVIÉRTETE EN EL MÁS BUSCADO

Ya está a la venta la nueva entrega de la popular saga Need For Speed basándose nuevamente en conducir super deportivos a toda pastilla por lugares urbanos mientras escapamos de la policía.

Quienes estén más familiarizados con este tipo de juego y en concreto con esta saga, lo primero que descubrirá es que esta entrega de NFS es muy similar a la ya vista en Burnout Paradise. Un titulo que sin carecer de historia alguna debíamos abrirnos paso a base de carreras y embestidas contra coches rivales para lograr ser el piloto de elite de las calles de Paradise. En esta ocasión, Most Wanted, suprime totalmente cualquier argumento o historia (de hecho, no hay ni siquiera personajes) solo tenemos un objetivo: derrocar a la top 10 de la lista de los Most Wanted... resumiendo, vuelve a ser lo mismo que su anterior Most Wanted de PS2 pero sin historia, sin diálogos, sin personajes... Empezaremos con un coche en una cuidad totalmente libre donde podemos ir donde queramos, podemos destrozar carteles que hay repartidos por toda la cuidad, hacer saltar radares o incluso atravesar vallas de recintos privados para acceder a zonas privadas para realizar saltos o

incluso tomar atajos si se trata de alguna carrera (al igual que en Burnout). para ir accediendo a la lista de los 10 Most Wanted debemos de reunir una determinada cantidad de puntos que obtenemos si ganamos carreras, si eludimos a la policía, si saltamos, si realizamos maniobras temerarias, en lo que se viene a decir, “si la liamos parda”

Otros detalles que se han incluido también es a la hora de obtener coches, solo hay dos formas en este título: una es encontrándolo aparcado en cualquier lugar de la cuidad, nos situamos junto a él y se nos añadirá a nuestro garaje, podemos cambiarlo en el mismo momento que lo encontramos o después mediante la opción “cambiar de coche”.

También se ha simplificado las opciones de “tuneo” del coche, ahora si ganamos carreras para dicho coche, obtendremos mejoras de rendimiento para asi mejorar aún más si cabe, el rendimiento de nuestro vehículo. La otra forma de conseguir coches es compitiendo contra un Most Wanted, ganarle y después perseguirlo y chocar contra él para obtener su coche. Cada coche nuevo que encontremos, nos darán una serie de carreras que debemos disputar si queremos ganar mejoras y puntos para poder acceder al





Su apartado grafico es espectacular, en esta ocasión, Criterion Games se ha estrujado bien para conseguir unos efectos impresionantes, tanto en la física de los coches, como en las luces naturales y las artificiales, asi que podremos ir por una autopista a gran velocidad y ser sorprendidos por el atardecer del sol, y aun mas si ha llovido los reflejos del sol en el agua también nos deslumbraran.

El apartado sonoro es correcto, el sonido de los motores, los derrapes, las colisiones y todo esto acompañado de una banda sonora compuesta por casi todo tipo de estilos musicales de ámbito internacional como ya nos viene acostumbrados estas sagas de NFS.

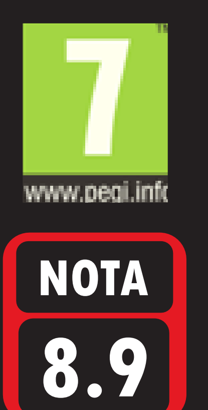
Hablemos ahora de su modo Multijugador, al igual que sucedía en Burnout Paradise, su modo Multijugador se basa en introducir en la cuidad a varios jugadores que podrán ir libremente creando asi records de salto, de derrapes, chocando contra otros jugadores etc.... la guinda la pone una serie de desafíos que deberán realizar todos los jugadores que se encuentren en ese momento, por lo que la cooperación casi se hace obligatoria. Pero la cosa no queda ahí, casi todo lo que hagamos se convertirá en una competición para ganar más puntos de experiencia, por ejemplo, se ha iniciado un desafío pero requiere que todos se unan en punto en concreto, hay que desplazarse hasta ese punto

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, PSVITA

DESARROLLADORA: CRITERION GAMES

GENERO: CONDUCCION

DISTRIBUIDORA: ELECTRONICS ARTS



NEED FOR SPEED MOST WANTED

HISTORIA	9.0	GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.0	JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	9.5		



REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ



para empezar el desafío pero el primero que llegue se llevara una bonificación de experiencia, al igual que el primero que logre el desafío. También se pueden organizar carreras, persecuciones, hay gran variedad de modos de juego.

CONCLUSIÓN

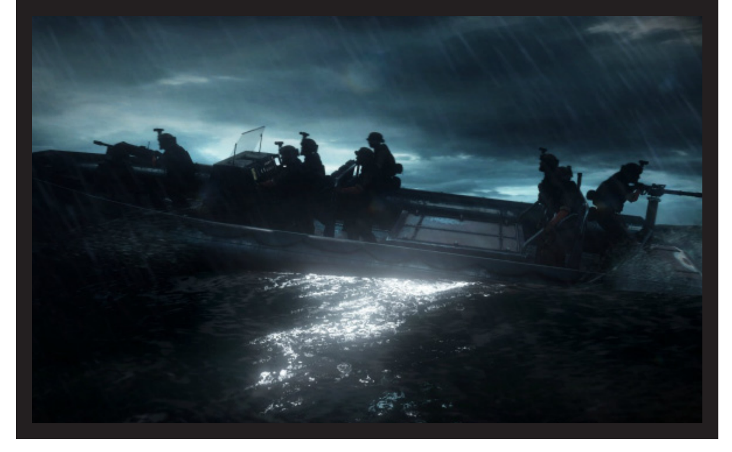
Este estilo de juego ya se vio en Burnout Paradise y realmente es un titulo que a pesar del tiempo que lleva en el mercado, aun sigue siendo de las mejores opciones que hay hoy en día en este tipo de juegos. Pero esta vez se ha llevado un poco a mas, con coches oficiales (ya que en Burnout son todos inventados) y con persecuciones de policía que harán las delicias de los ya más que aficionados a la saga de conducción mas mítica de todos los tiempos. Jugarlo en solitario te llevara horas, pero su modo multijugador sin duda te tendrá pegado al asiento durante días.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™

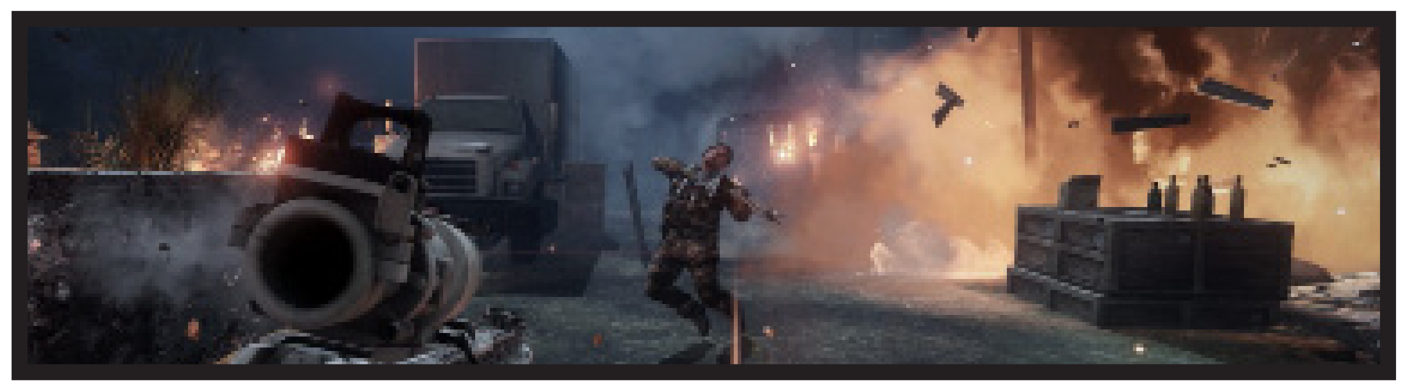
FORMA PARTE DE LA ELITE, SE UN WARFIGHTER

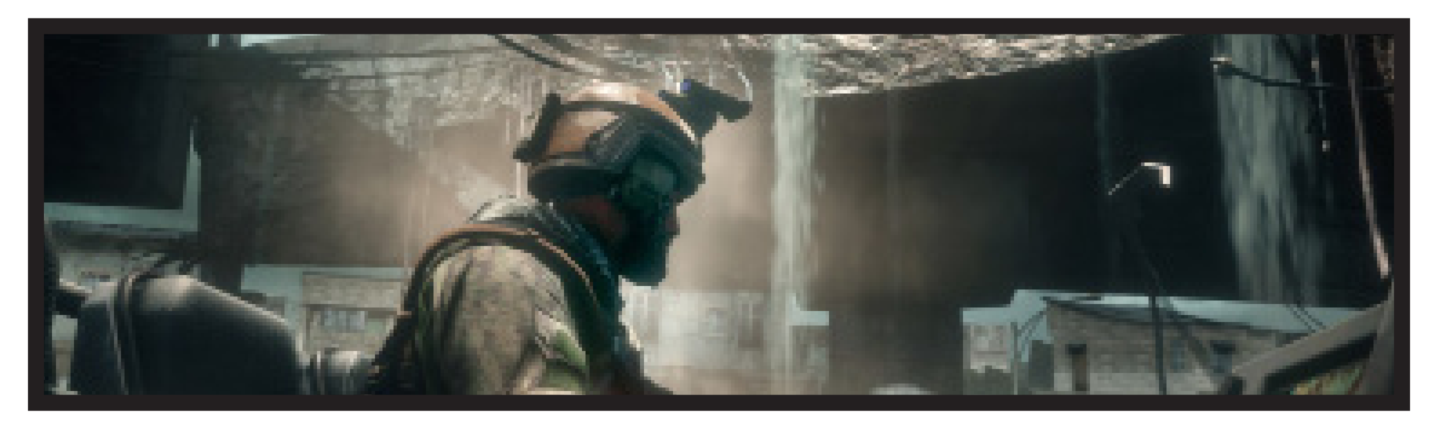
Tras un largo periodo a la sombra desde el lanzamiento de su anterior MOH, Danger Close vuelve a intentar una oportunidad de realizar un juego de acción bélica moderna que este a la altura de otros titulo de más renombre como Call of Duty o Battlefield.

En esta ocasión, el juego nos pone en la piel de dos soldados de fuerzas especiales de elite, e iremos jugando con cada uno de ellos a lo largo de la campaña, que se desarrolla de forma lineal donde los tiroteos estarán a la orden del día. Por desgracia, esto puede ser un poco monótono ya que se basara siempre en avanzar, eliminar enemigos, avanzar y vuelta a eliminar enemigos, salvo algunas escenas en las que manejaremos un vehículo civil y protagonizaremos persecuciones más vistas en películas de espías que nos alejaran un poco del estresante "avanza y dispara". Poco mas se puede decir de la campaña ya que de por sí es muy corta y se queda muy verde para los que esperamos algo más novedoso. Y si a esto le añadimos una IA enemiga bastante





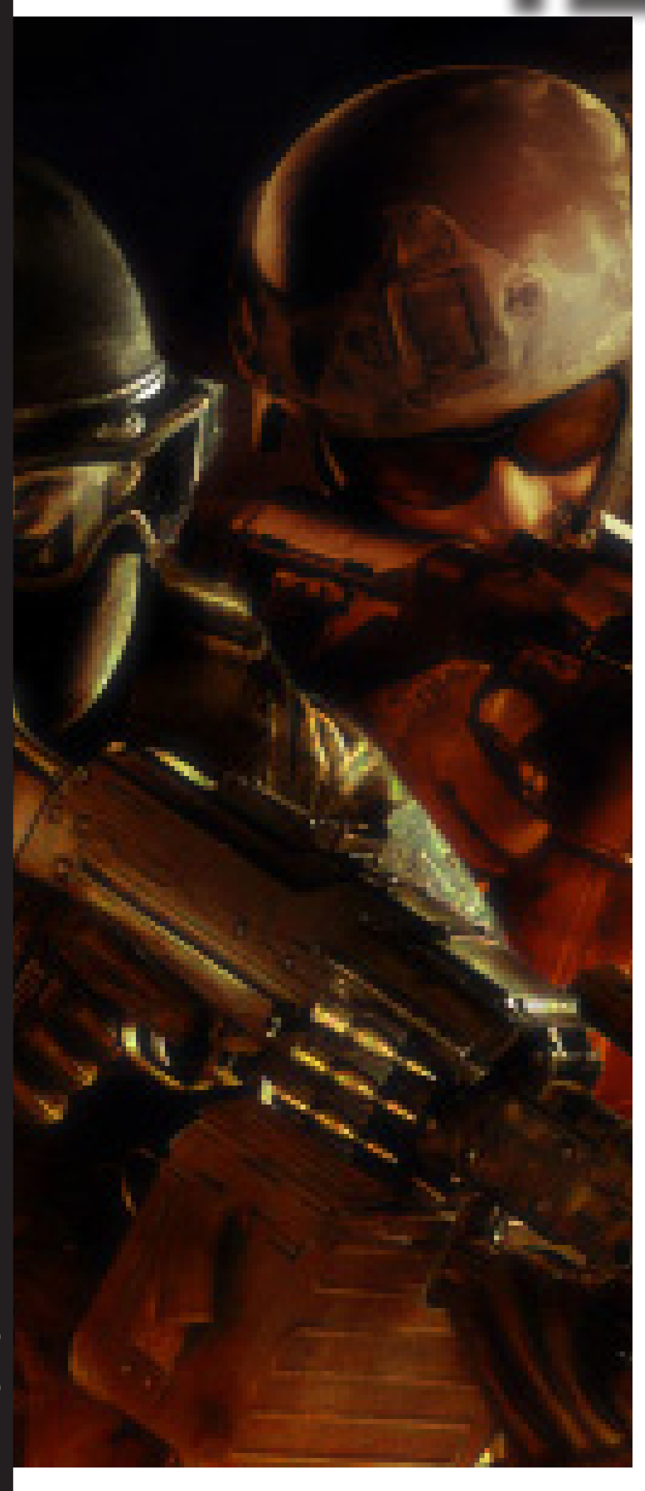




pobre donde los enemigos solo sabrán correr hasta su posición, disparar sin parar a recargar y salir nueva mente corriendo en caso de que les lancemos una granada (donde está la brillante IA del Medal Of Honor de PS1 donde los enemigos se agachaban a coger tu granada para devolvértela o incluso un enemigo saltaba sobre ella para proteger al resto de sus compañeros...).

Su apartado grafico y sonoro no decepciona, pero tampoco sorprende. Nos moveremos por entornos con sombras dinámicas proyectadas por elementos luminosos que se mantienen fijos y que de ninguna manera podríamos modificar ese foco luminoso (por ejemplo la luz que proyecta una farola, todo lo que pase por debajo siempre se refleja la misma sombra). Por otro lado, gozaremos de algunos elementos impresionantes como a la hora de la persecución en coche, donde el nivel de detalle es altísimo, desde el reflejo del agua en la carretera, hasta la sensación de conducir por barro mientras perseguimos a nuestro objetivo que escapa desesperadamente.

SU MODO MULTIJUGADOR TE ESPERA CARGADO DE DESAFÍOS, INSIGNIAS Y MEDALLAS



En el apartado sonoro cumple perfectamente con las expectativas y logra que nos envuelva en un entorno lleno de disparos y explosiones. El sonido de las armas es fantástico y su banda sonora nos dejara un buen sabor de boca. Quizás otro punto negativo sea su doblaje ya que, aunque esta en castellano, no llega a transmitir realmente la sensación o la situación en la que el personaje que habla se somete en ese momento.

En su apartado multijugador dispondremos de varias modalidades de juego ya típicas en este tipo de títulos y que dependerán de nuestro nivel de juego o de el desafío que busquemos, por ejemplo, tendremos el típico duelo por equipos, capturar la bandera pero sin posibilidad de reaparecer si nos matan, destruir o defender objetivos. También podremos seleccionar modos de juego en los que habrá fuego amigo y se elimina el HUD (los datos en pantalla que tenemos a los lados, el mapa, la munición, hasta la retícula del arma cuando no apuntamos). Tendremos para elegir cinco clases distintas de soldados, cada una con su arma y su habilidad que según la situación nos dará ventaja sobre nuestros enemigos. También hay posibilidad de ir subiendo de nivel y desbloquear nuevas armas para las diversas clases y personalizarlas con diversos elementos como son miras, culatas, empuñaduras hasta el tipo de camuflaje que lucirá el arma.

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

DESARROLLADORA: ELECTRONIC ARTS

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

18
www.pegi.info

NOTA 8.3

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

HISTORIA	7.9
GRAFICOS	8.3
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	8.0



REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

CONCLUSIÓN

Se esperaba mucho mas de este juego, aunque no llega a decepcionar del todo, una campaña muy corta con una historia que posiblemente cueste cogerla a la primera y que una vez la terminemos probablemente no la volvamos a jugar, salvo lo que busquen un desafío más elevado. Su modo multijugador tampoco asombra, pero consigue salvar los muebles de este título, ya que su simplicidad lo hace muy atractivo y nos va a asegurar muchas horas de juego, muy variado en cuanto a modalidades, poder ir desbloqueando soldados y armamento nuevo y dicho armamento se puede personalizar. En definitiva, es un titulo que se ha quedado a medias pero que promete muchas horas de juego.





FORMA PARTE DE UNA ORGANIZACIÓN ANTI EXTRATERRESTRE Y PON ORDEN EN EL MUNDO

De reciente salida al mercado el esperadísimo juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo asolado por una invasión alienígena da el gran salto a las plataformas de sobremesa de nueva generación.

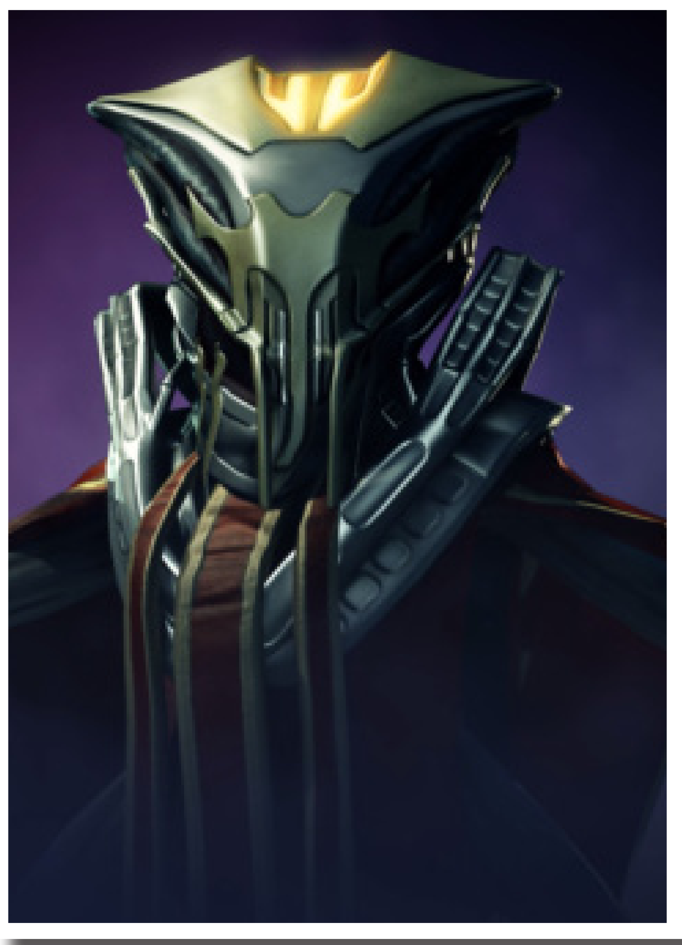
El mundo que conocemos hoy en día, está siendo invadido por una raza de extraterrestres del espacio, por lo que el gobierno, en un intento de detener este avance alienígena lanza el proyecto Xcom, una unidad especial anti extraterrestre la cual no solo combatirá al enemigo en el campo de batalla, sino que, estudiara su tecnología, su comportamiento e intentará averiguar el motivo de esta invasión, si la hay...

Asi podríamos resumir el argumento de este juego que por lo que vais a descubrir, realmente se divide en dos partes: Por un lado tendremos la gestión en la base, allí mediante un plano en 2D de la base, podremos gestionar multitud de

acciones lo cual serán de vital importancia para conocer al enemigo, estudiar sus armas y saber cómo ser más eficaces en combate frente a este enemigo. Y en segundo lugar tendremos la acción del campo de batalla, donde se desarrollan combates de acciones por turnos, en primer lugar moveremos a todas nuestras unidades y después moverá turno la IA de la consola. Si nos centramos primero en los combates, notaremos una sensación pura y dura de estrategia donde nos encontramos rodeados de múltiples entornos y elementos que podremos interactuar con ellos como son coberturas, escaleras, pasar por puertas, romper ventanas. La mecánica de este modo es muy simple, debemos rastrear el mapeado con nuestras unidades hasta localizar visualmente al enemigo, una vez hecho, comenzara una lucha donde la prioridad será la de ir eliminándonos, salvo algunas situaciones que nos pedirán que capturemos alguno con vida.

La jugabilidad de este modo es muy sencilla, según tengamos nuestra unidad, nos aparecerán varias opciones y el número de "movimientos" del que dispone nuestra unidad antes de pasar a la siguiente. Asi que podremos pedir a una unidad que avance hasta una cobertura y después podemos pedirle que vuelva a avanzar, que cubra esa posición, que se resguarde, etc....





una vez agotemos todos nuestros turnos con las unidades, pasara la IA a mover sus unidades, al principio resultara bastante sencillo, pero después se convertirá en una autentica proeza el ir acabando con los enemigos sin que nos eliminen.

Cada vez que terminemos una misión de campo, nuestras unidades vuelven a la base Xcom. Donde como hemos mencionado antes, se desarrolla otro estilo de juego, aquí deberemos de gestionar múltiples acciones y seleccionar muchas opciones que desembocaran en buenas o malas consecuencias para nuestra evolución. Para empezar, hemos de asegurar que en nuestra base contemos con centros científicos de investigación, para poder investigar todos los elementos que hemos sustraído de los combates contra los aliens. Dichas investigaciones desembocan en mejoras de equipamiento y armamento para nuestros soldados. Luego tendremos el taller de ingeniería, donde podremos comprar dicho equipamiento y también nos permite construir mas ubicaciones para nuestra base ya que a medida que avancemos en el juego, necesitaremos mas ingenieros, mas científicos, mas energía en resumes, mas de todo...



La finalidad real del juego es evitar que los aliens invadan la tierra, por ello, la Xcom ha de vigilar todas los países los cuales se han unido y prestan fondos para que la Xcom pueda operar y evolucionar, pero a medida que los países van sufriendo ataques, su nivel de pánico aumenta, hasta que al final dicho país decide retirar los fondos, por lo que tendremos que tener muy en cuenta, que país necesita nuestra ayuda y cuales podremos dejar de momento a un lado. Hablamos de un juego cuya mecánica, muy simular a su versión de PC le llevo a tener un gran éxito como esperamos ahora en esta reaparición para las consolas de sobremesa. Cuenta con un apartado grafico muy elevado, ya sea en los momentos de combate que lo veremos todo desde una perspectiva alejada, salvo algunos momentos de acción que la cámara se colocara a un lado de la unidad que está realizando alguna acción (correr, saltar sobre una ventana, disparar...) que le da un toque más animado. También cuenta con un apartado sonoro que está a la altura de lo que se espera y un doblaje al castellano más que logrado y de vital importancia si no queremos perdernos ningún detalle de la historia o de los tutoriales del juego.





SOPORTE PARA PARTIDAS ONLINE DE UNO CONTRA UNO

Por último decir que el juego cuenta con una modalidad multijugador, en la cual podremos crear nuestras unidades con un dinero limitado, lo que quiere decir que podremos crear hasta seis unidades, pero con armamento y blindaje medianos, o de lo contrario, crear dos unidades pero con todo potenciado al máximo. También decir que en este modo podemos desplegar tanto unidades humanas como alienígenas. Por desgracia este apartado se queda muy corto, dándonos solo la posibilidad de disputar partidas online contra otra persona, se podría haber dado mil salidas a este modo, poder jugar una partida rápida contra la CPU, o una partida local con un amigo en casa. Partidas de dos contra dos... Y asi miles de cosas, crear nuestros propios escenarios o incluso crear nuestra unidad y guardarlo para asi poder seguir usándolo en las siguientes partidas y no tener que crear otra desde cero...

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

DESARROLLADORA: FIRAXIS GAMES

GENERO: ESTRATEGIA

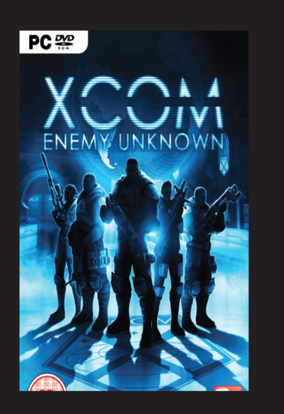
DISTRIBUIDORA: 2K GAMES



NOTA
8.7

XCOM ENEMY UNKNOWN

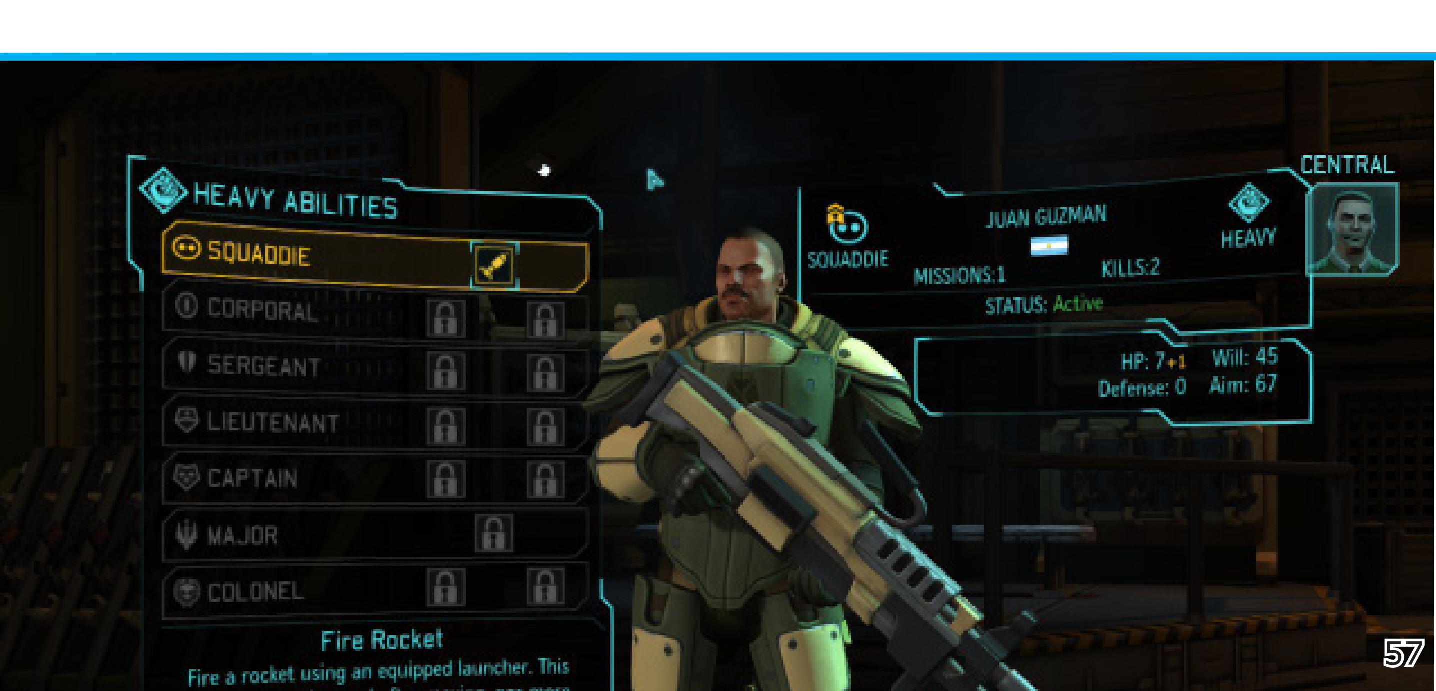
HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.7
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	9.8



REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

CONCLUSIÓN

Para aquellos que les gusten los juegos de estrategia por turnos, este juego sin duda no va a decepcionar, al igual que para los que no están tan acostumbrados, se encontraran con un juego de una mecánica muy simple, lástima que tenga puntos muy negativos como su modo multijugador que se queda muy limitado, dándonos solo partidas online de uno contra uno, y el tutorial del modo campaña solo explica la mecánica básica en el combate y como debemos gestionar la base, pero no te explica realmente cuales han de ser tus prioridades y consejos de cómo debemos de mantener el orden en los países. Por todo lo demás, juegazo.





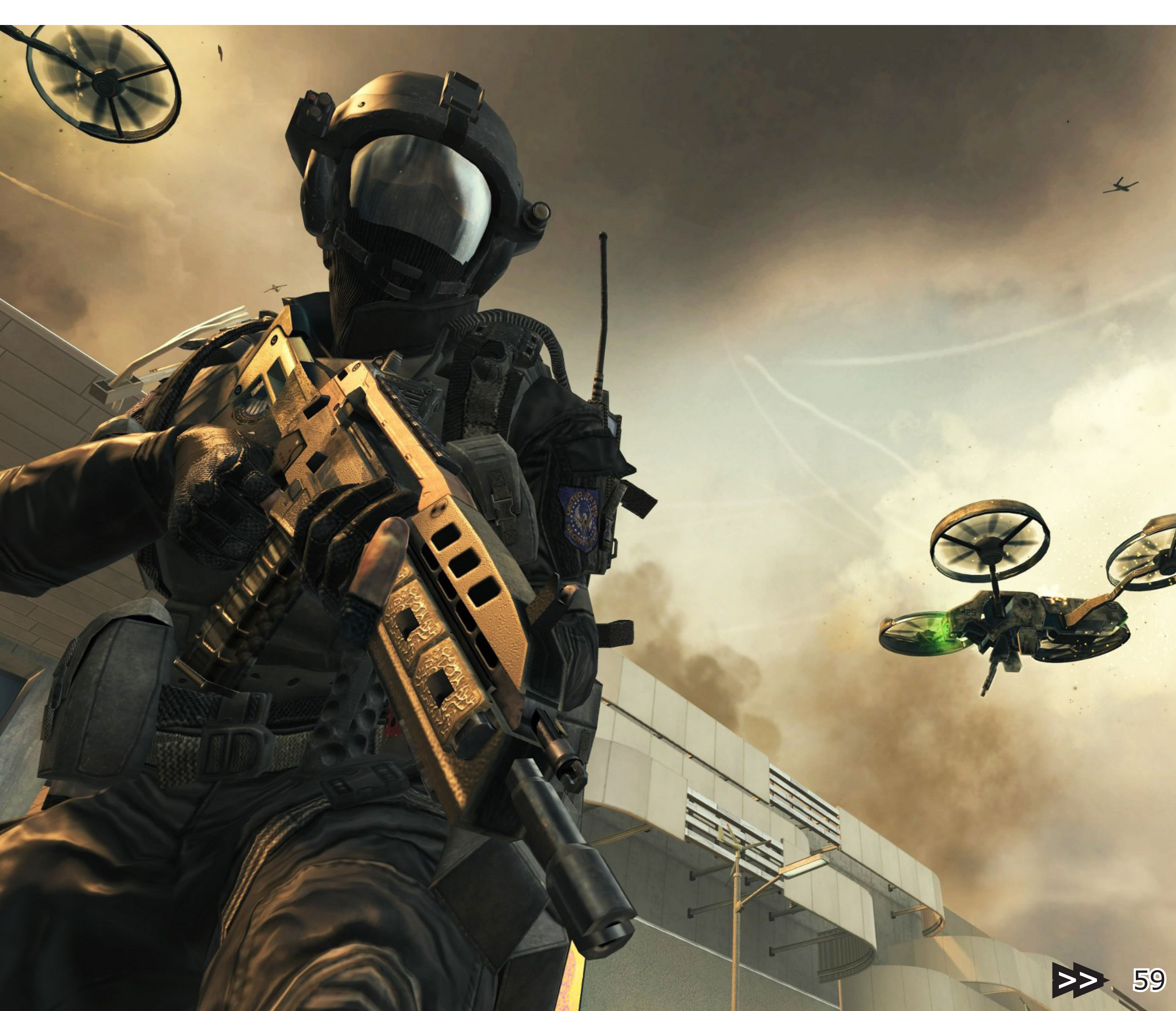
TENDREMOS UNA "CAMPAÑA" DENTRO DEL MODO ZOMBIS

Como viene siendo costumbre, Activision nos ha proporcionado nuestra dosis de acción a mansalva. Este año tocaba reanudar la historia del primer Black Ops, y como bien correspondía, Treyarch se ha ocupado de este trabajo. Repasemos qué tal les ha funcionado.

Empezando por la historia, la duración se mantiene en la media, con una dificultad similar a lo que nos tiene acostumbrados la saga, y con la intención de buscar la espectacularidad en bastantes momentos, como una persecución por un escenario del futuro conduciendo a toda velocidad entre edificios que explotan y se derrumban. El hilo argumental es complicado de seguir por varias razones: una, que sin haber completado el anterior nos costará entender por qué cada personaje está donde está, además de que no nos los presentan, con lo que hay que intuir ciertos detalles. Otra, que la continua transición entre pasado y futuro, amén del cambio de localizaciones entre una pantalla y otra, hacen que sea muy fácil perderse. Para acabar,

hay una avalancha de nombres importante en cada cinemática, así que más os vale estar atentos a cada nombre y cada historia desde el principio.

A favor de la campaña, que sigue entreteniendo. En contra, que empieza a verse que es más de lo mismo. Las misiones en las que se supone que el juego debería impresionarnos, lo hace a medias. La tensión que podía vivir en Chernobyl (COD 4), cuando éramos tan solo otro soldado y yo, y sentía que el peligro nos rodeaba en cada esquina, es incomparable al sentimiento cuando voy a solas con otro personaje en este juego. Ya no hay ese nerviosismo, ya no consigue emocionarme como antes. Pero como digo, sigue siendo entretenida. El toque de las pantallas futurísticas, algo que me aterraba al pensar cómo estaría integrado, me ha hecho pasar los momentos más entretenidos en esta ocasión. Las armas nuevas, los accesorios como las miras que te permiten localizar a los enemigos con más claridad, le aportan algo de frescura a una saga que empieza a oler a pasado.



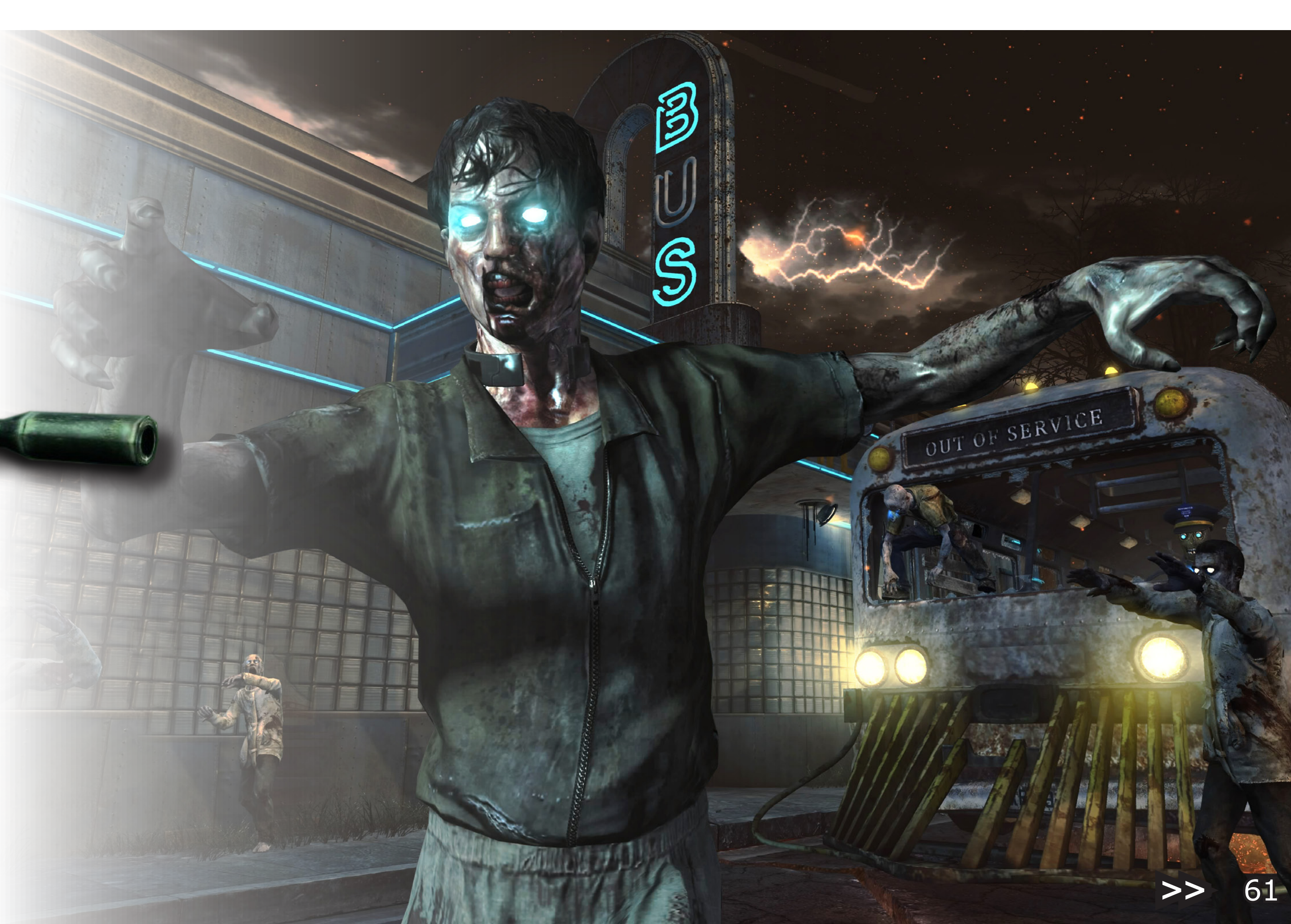
Gráficamente, las mejoras con respecto al Modern Warfare 3 son notables. Todo se ve mucho más nítido, más real, pero seamos realistas, el motor gráfico no da para más. Me recuerda al mítico Source, el motor gráfico de Valve, con el que hizo el Counter Strike entre otros tantos, que querían seguir estirándolo más, pero que encontraron su límite. En este caso, ha pasado exactamente lo mismo. En mi opinión, Activision ha buscado un motor que le permitiera aguantar durante toda esta generación, y ha ido mejorándolo en la medida de lo posible, pero se nota que están intentando aguantarlo más de lo debido. Un rival tan directo como Battlefield 3, que salió el año pasado, se siente mucho más real, el sonido está mejor logrado, y la destrucción de construcciones le da ese toque extra. Call of Duty ha hecho lo que ha podido, que es entretener y divertir como nadie, pero gráficamente hay que reconocer que ya va siendo hora de una renovación importante.

Volviendo al juego en sí, dentro de la historia hay algo que quiero remarcar, y es la inclusión de unas misiones (todas en el futuro), que salvo la primera son opcionales, y que nos ofrece la posibilidad de dirigir a un pequeño ejército para cumplir una serie de objetivos. A saber: hundir un carguero con armamento, repeler una ofensiva del enemigo, o defender un transporte, por



ejemplo. Contaremos según cada misión con un equipo distinto, desde soldados a pie hasta robots acorazados de cuatro patas, pasando por drones o torretas. Tendremos una visión global del escenario, desde donde podremos o bien controlar a cualquiera de nuestras tropas, o bien dar instrucciones a parte o a todo nuestro ejército. El planteamiento está muy bien hecho, una mezcla de acción con estrategia. La realidad es que lo pasaremos mal porque la IA de nuestros compañeros deja bastante que desear. Igual tienen que proteger un objetivo, los mandas a dos metros del mismo para que lo cubran, y mientras un enemigo dispara contra el objetivo tu soldado está apuntando en otra dirección. Cuestión de paciencia, supongo. Paciencia de que lo arreglen en futuras entregas, me refiero.

Otro de los modos, quizá uno de los que más seguidores tiene entre todos los Call of Duty, es el modo zombis. Creo que sobran explicaciones. Acabar con hordas y más hordas de toda clase de seres del inframundo, que cada vez serán más resistentes y rápidos. La forma de ir aguantando, ir avanzando camino por las puertas que se nos presentan, para encontrar armas más potentes y nuevas vías de escape. En esta ocasión, se han incluido suculentas novedades, entre las que tendremos una "campaña" donde habrá que

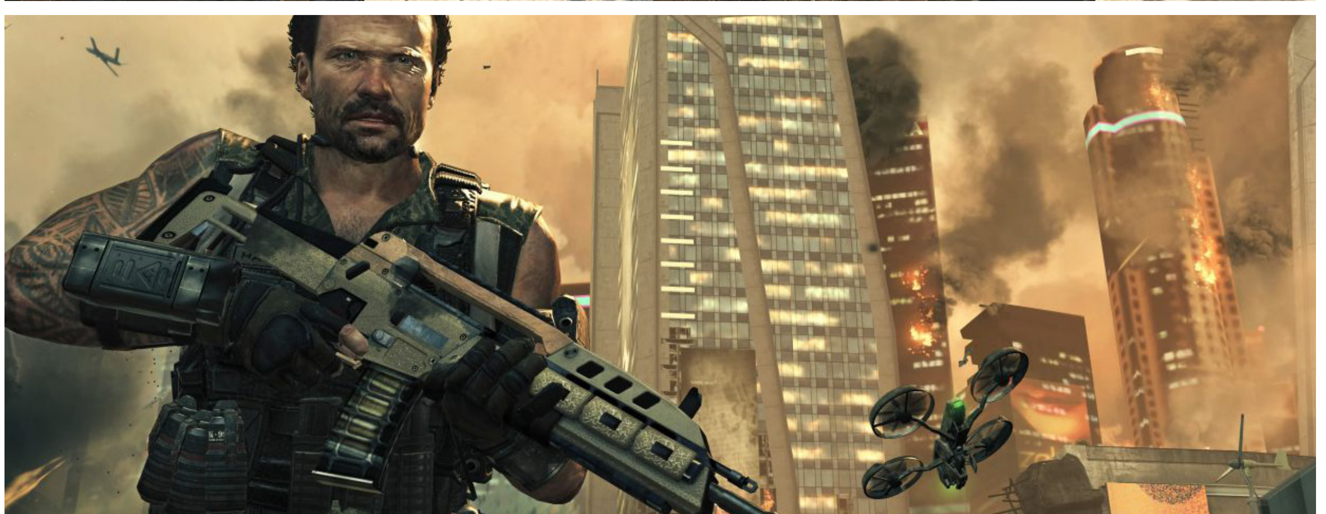


sobrevivir en varios escenarios entre los que nos desplazaremos vía autobús (uno preparado contra zombis, no os penséis que en una situación así iba a seguir funcionando el transporte público...) Serán cinco escenarios en total, y el entorno global es conocido como Tranzit. También tenemos un modo en el que dos equipos se enfrentarán entre sí por ver quién sobrevive más tiempo. No podremos atacar directamente a los contrarios, pero sí usar nuestra inteligencia para entorpecerles y que sean ellos quienes acaben comidos por los no-muertos. Del modo clásico, el de sobrevivir infinitas rondas, tenemos el extra de que si somos lo bastante buenos, podremos empezar ya en una ronda más avanzada para no aburrirnos al comienzo.

Y por fin, hora de repasar el multijugador de toda la vida. Muchísimos usuarios se han quejado por la experiencia negativa que han tenido con caídas en partidas, cuelgues múltiples, etc. pero por mi parte tengo que romper una lanza a favor de Activision y Treyarch ya que lo que he podido jugar no he sufrido percance alguno. Conexiones bastante rápidas, cero lag, buenas sensaciones. Eso sí, preparaos porque si ya de por sí las partidas eran frenéticas, me da la impresión de que en este juego son aún más rápidas. Enemigos que reaparecen al lado nuestro, sin respetar la clásica división del escenario en dos partes, por lo que tendremos que estar ojo avizor, una velocidad de movimientos más alta de lo normal, con lo que nosotros reaccionaremos más rápido, pero nuestros rivales también, y escenarios talla mediana o pequeña, como nos tiene habituados la saga. Recomiendo jugar antes con bots, posibilidad ya presente en Modern Warfare 3, en todos los escenarios del multijugador, para conocerlos un poco. Cada uno tiene ciertos escondrijos que si no estamos hechos a ellos puede suponernos un gran dolor de cabeza a la hora de encontrar a los enemigos. Los mapas son más variados de lo habitual, ya que casi siempre eran escenarios bélicos, quitando momentos puntuales como una estación de tren o un aeropuerto. Aquí veremos, entre otros, un yate o una mansión de lujo, lugares en principio poco comunes para realizar un combate bélico. Algo que me ha gustado mucho ha sido la personalización de las armas. Aparte de la interfaz general del juego, que tras cuatro ediciones por fin han cambiado la tipografía y los menús, otro importante cambio ha sido el de la customización de clases. Seguiremos desbloqueando los accesorios en función del uso que le demos a cada arma, pero a la hora de usar accesorios y ventajas tendremos un límite. Entre granadas, ventajas, arma principal y secundaria y accesorios, tenemos que sumar 10 unidades. Igual preferimos un segundo accesorio para el arma principal en lugar de las granadas aturdidoras. O a




MODE
FBI




Terminal
GATE
2

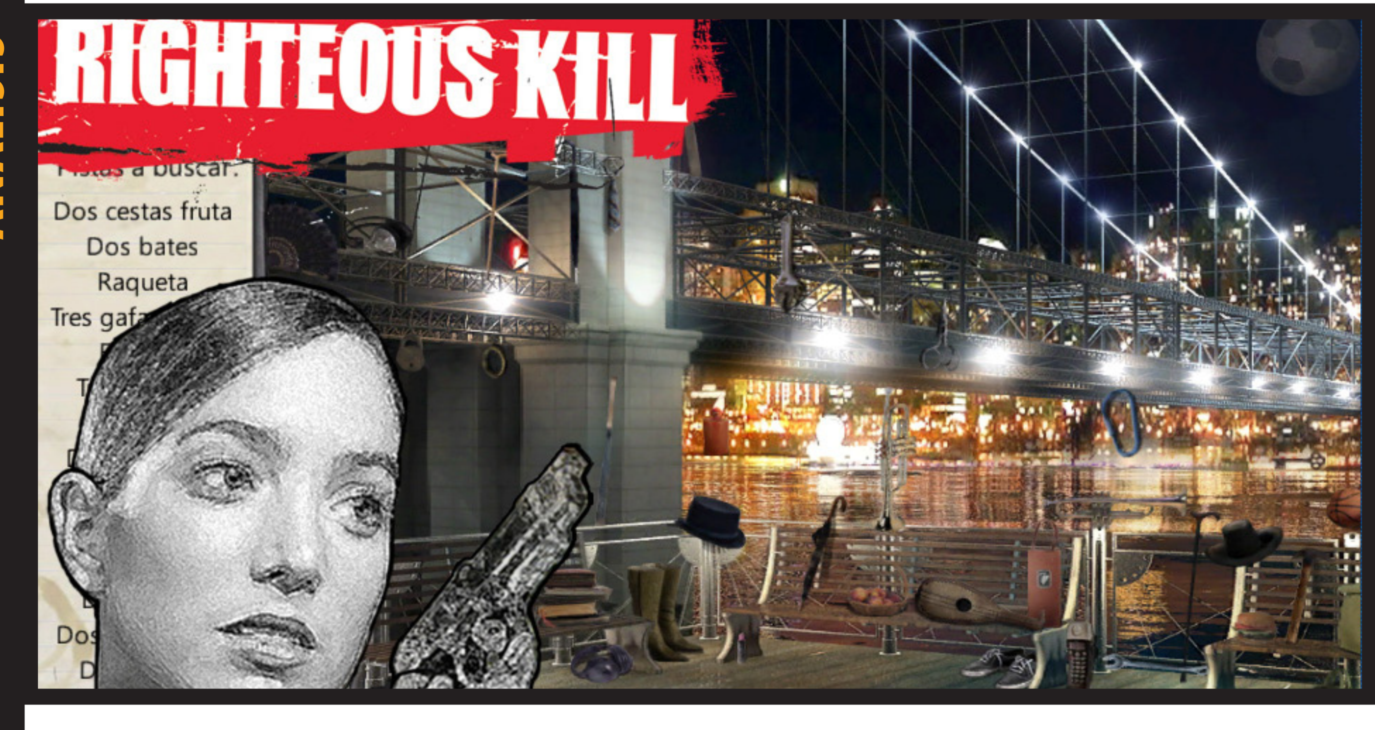


lo mejor preferimos llevar un armamento más completo en lugar de tres ventajas. Aquí ya entra en juego las preferencias personales. Las ventajas han cambiado, quedando las más usadas, y algunas ya llevan incluido desde el inicio la mejora que antes había que lograr a base de jugar y jugar (las conocidas ventajas Pro).

CONCLUSIÓN

En resumen, un juego correcto de una saga que necesita un lavado de cara urgente y grande si quiere mantener el ritmo de ventas que ha tenido hasta ahora. La gente se cansa de pagar siempre por lo mismo, y los gráficos y la historia, a pesar de aportar novedades, resultan demasiado familiares como para considerarlo un juego nuevo al cien por cien. Su gran baluarte está en el online y en el modo zombis, pero tampoco hay importantes cambios. Si no has jugado nunca a un Call of Duty, es un buen juego para empezar, aunque recomiendo adquirir el primer Black Ops para comprender toda la historia. Si ya estás familiarizado con el juego, no esperes una revolución, porque vas a encontrar más de lo mismo con mapas nuevos, historia nueva, y unos cuantos cambios. Esperaremos un año más a ver si Activision decide sorprendernos, o tratar de reciclar por octava vez la fórmula que tan bien les ha ido funcionando.





Righteous Kill comparte relación con la película interpretada por Robert de Niro y Al Pacino. Ya que dentro del mismo juego nos dará una reseña de la película. Nuestro papel dentro de esta historia se traslada a un departamento de la policía que quiere encontrar a un asesino que se les escapa de las manos, y al cual, le tienen un posible nombre dentro de su lista de sospechosos, Terry Collins. Dentro de nuestra investigación, recorremos una variedad de escenarios en los cuales tendremos que encontrar todas las pistas necesarias. Al lado del escenario aparecerá una lista con los siguientes objetos que tendremos que coger para seguir adelante. Contaremos con Rayos UV que nos ayudará a seguir si nos quedamos atascados. Righteous Kill tiene un diseño maduro que nos mete en el papel de un detective que nos tendrá enganchados durante un rato.





La era del Cometa trae consigo una inestabilidad de todos los seres que habitan en la isla Tetala. Dentro de la tribu del Halcón la jefa conocida como Araky tendrá que traer de nuevo la paz y la armonía que antes reinaba. Tendremos que ir creando zonas habilitadas por nosotros, como construir cabañas para que los miembros de nuestra tribu habiten allí. Dependiendo del nivel de trabajadores que tengamos, el nivel de construcción será más rápido..



Cuando vayamos realizando los objetivos, se irá ampliando la visión del mapa de la isla para que sigamos investigando, para ello estará la unidad de exploradores. Totem Tribe Gold es un juego ligado a la construcción y exploración donde se nos plasma la visión de una isla y de los habitantes que viven en ellas convertidos en pequeños muñecos salidos de una serie de animación.

PILOT BROTHERS

¡UN EXTRAÑO ELEFANTE A RAYAS HA DESAPARECIDO DEL ZOO!

G5 GAMES

Pilot Brothers nos pone en la piel de dos hermanos detectives que siguen los pasos de la desaparición de un elefante a rayas donde las pistas apuntan a un sospechoso, su anterior dueño, Karbofoss. Lo que se nos permite dentro de esta aventura es poder avanzar entrelazando los dos personajes(Hermano Jefe y Hermano Colega). Cada uno tendrá sus objetivos claros entre cada escenario, por lo que será esencial ir combinándolos bastante a menudo para seguir adelante. De este modo, los acertijos serán más complejos. Pilot Brothers es un título con un toque animado y gracioso que nos hará pasar una aventura divertida y llena de complejos puzzles.




300
G5



Un terrorífico juego de miedo, relleno y sustos

Vuelve el oso más sanguinario de la historia para acabar con todos.

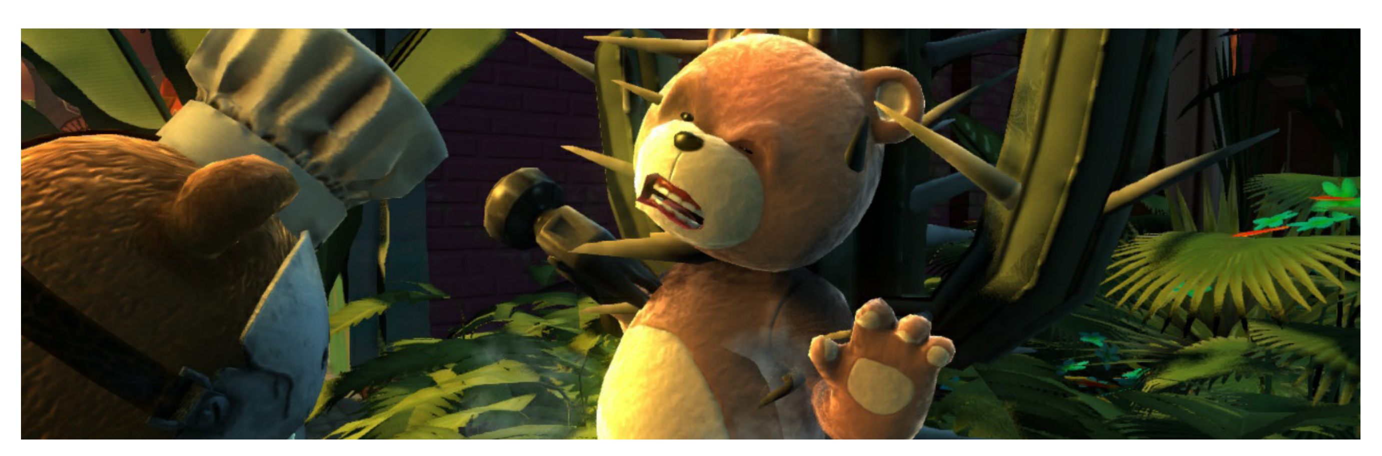
505 Games nos trae esta segunda parte de Naughty Bear cargada de ositos mutilados, aventuras y mucho, mucho relleno suelto por todas partes. Comenzaremos en una isla donde los supervivientes del anterior juego deciden irse a descansar y pasar unas relajadas vacaciones, pero... van a durar muy poco.

La desarrollada del juego ha decidido mantener la innovadora pero poco acogida idea del anterior juego, haciendo mucho hincapié en mejorar todo lo que quedo cojo para conseguir un juego mucho más entretenido. No es un juego que llegue a la altura de un shooter o un sandbox pero es sumamente entretenido y sirve para cambiar un poco con lo que estamos acostumbrados a ver.

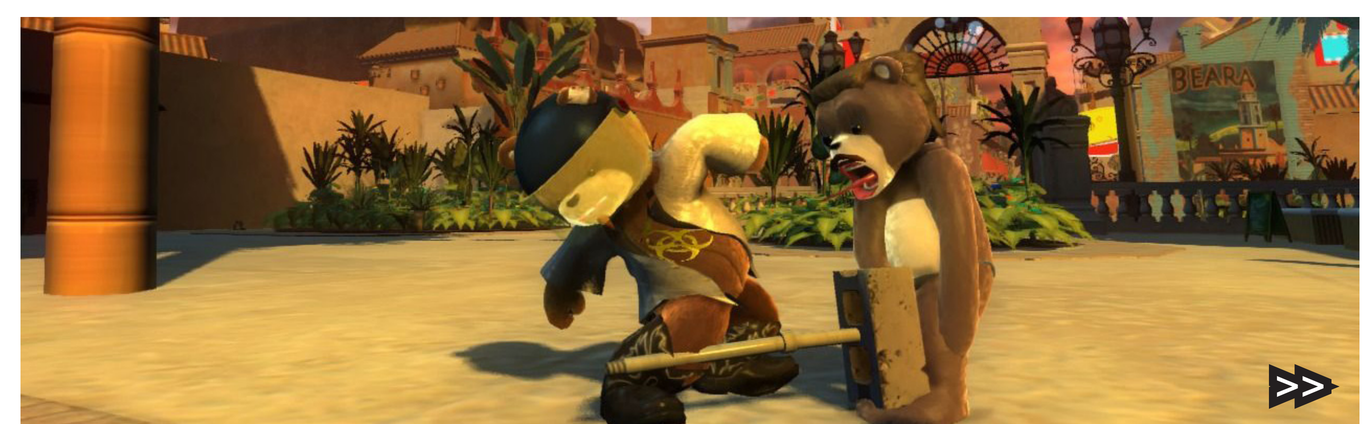
Con cada nivel tendremos que resolver una misión principal, que siempre será asesinar a un oso, y varias misiones secundarias. Esto será imprescindible para llegar al siguiente nivel y para desbloquear nuevos objetos para nuestro peluche. Los puntos que consigáis dependerán de vosotros ya que la forma de matar y el sigilo que uséis os valdrá para que optéis a una puntuación más alta. Un detalle curioso es que si estrangulamos a un oso sin que nadie nos vea podremos usar su ropa camuflarnos en el ambiente en que la victima estuviera.

Dentro del juego veremos muchos guiños a otros juegos o eventos del año, y sobre a películas de miedo como Halloween.

Lo que más nos encontraremos son modos de matar y de acabar con nuestros enemigos. Podemos decapitar osos, descuartizarlos, ahogarlos,... Y por supuesto el customizado







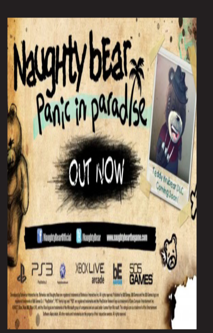
PLATAFORMAS: PS3, 360	DESARROLLADORA: BEHAVIOUR INTERACTIVE
GENERO: ACCION	DISTRIBUIDORA: 505 GAMES

16
www.pegi.info

NOTA 7.0

NAUGHTY BEAR PANIC IN PARADISE

HISTORIA	7.0
GRAFICOS	7.0
MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	7.0
TRADUCCION	6.5



REALIZADO POR ISA GARCIA

de nuestros personaje. Durante el juego iremos desbloqueando una gran cantidad de objetos que podremos usar para personalizar nuestro oso. Muchos de los accesorios, igual que escenas que nos encontraremos estarán ambientados en películas de terror.

CONCLUSIÓN

Naughty Bear Panic in Paradise es un juego bastante curioso en el género, no es innovador ya que no nos muestra nada nuevo pero si es de lo más entretenido y viene cargado con muchos toques de humor.

FOOTBALL MANAGER 2013

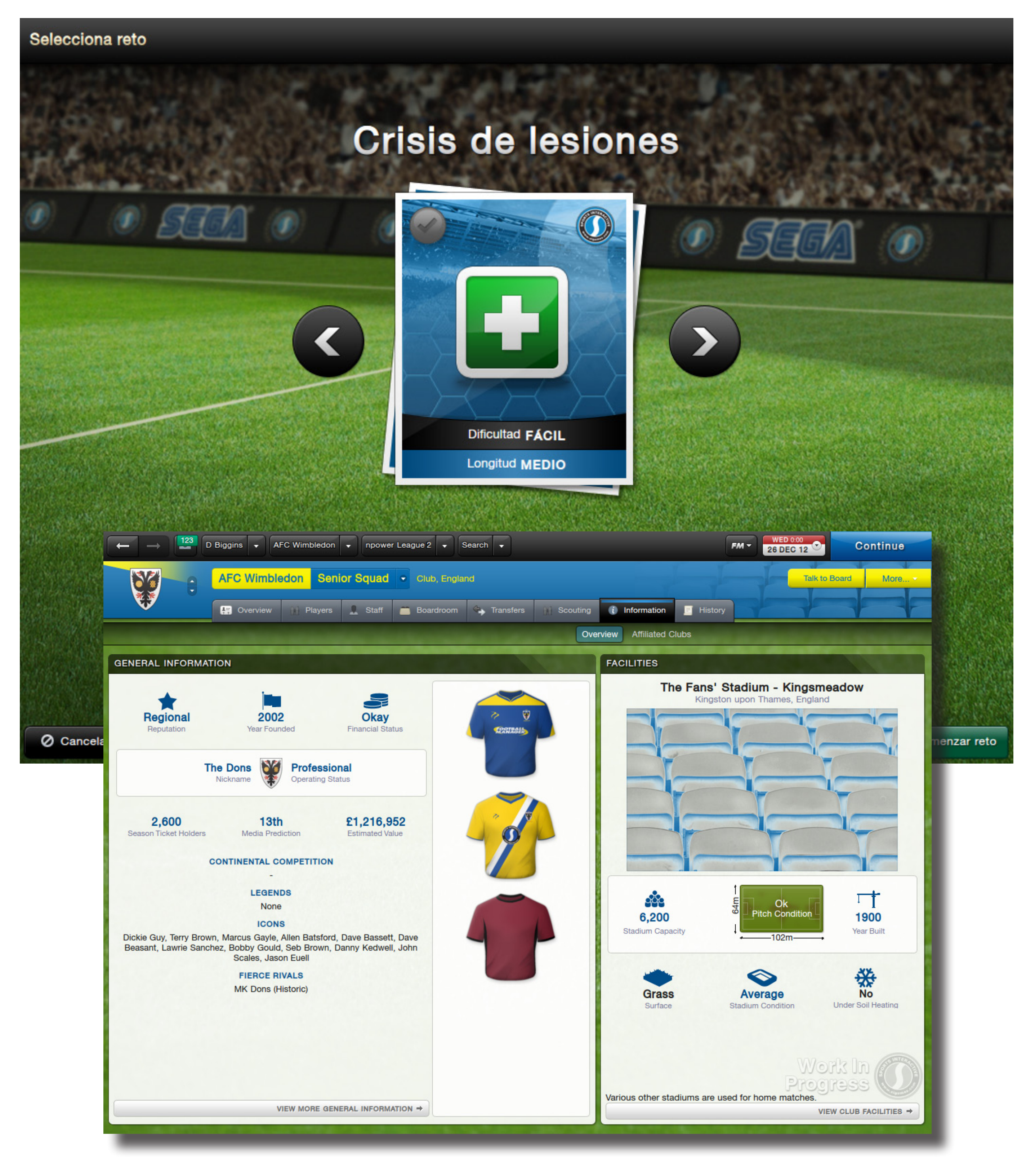
Demuestra que eres un auténtico entrenador para tu equipo y un presidente excepcional llevando a tu equipo a la victoria.

Da igual que seas bueno jugando al futbol, da igual que controles a tu equipo como nadie en juegos de futbol aquí tendrás que demostrar tus dotes como manager ¿Piensas que el trabajo de Pep Guardiola o de Mourinho es sencillo? ¿Y de los presidentes de los equipos? Pues desde este momento verás que todo no es tan fácil como parece.

En esta edición de Football Manager encontramos bastantes mejoras respecto a sus anteriores ediciones convirtiéndose en un juego totalmente nuevo y dinámico; incluyendo nuevos modos de juego que revolucionaran la forma en la que algunos disfruten del juego.

Una de las nuevas y mejores funciones será modo Clásico... o "FMC" como se conoce dentro de Sports Interactive. FMC ofrece una nueva alternativa más rápida y directa a los jugadores. Este modo simplifica la forma de gestionar nuestro equipo y nos permite centrarnos en los aspectos primordiales para llevar al equipo a lo más alto. Ahora podremos completar una temporada en mucho menos tiempo e incluso embarcarnos en una carrera abierta o demostrar nuestro temple en el nuevo Modo Desafío.

El juego también incorpora funciones desbloqueables con las cuales se nos simplificara el modo de juego, por ejemplo, los gestores pueden eliminar la necesidad de tramitar los permisos de trabajo o añadir más presupuesto a nuestros fichajes.



En esta edición cualquier detalle será importante para gestionar el equipo. Por ejemplo, un de los factores que hace que un jugador se decante por irse a un club u otro no será el renombre, a la hora de igual precios por supuesto, si no el nivel impositorio que tendrán que pagar en ese país. Veremos también mejorada la interacción con los medios, ahora podremos cabrearnos con algún periodista si nos hace preguntas que no nos gusten; y contará con un modo online mejorado haciendo uso de la red Steam.



CONCLUSIÓN

No pierdas la oportunidad de meterte en la piel de un manager deportivo para hacer que tu equipo aparezca en la historia del futbol.


MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™
YA A LA VENTA
16
www.pegi.info
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation® Network
XBOX 360®
XBOX LIVE
© 2012 Electronic Arts Inc., EA, el logo de EA y Medal of Honor son marcas registradas de Electronic Arts Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" y "" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox son marcas registradas de Microsoft group of companies y son utilizadas con licencia de Microsoft. El resto de marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.
Origin
Powered by EA
DANGER CLOSE
EA
MEDALOFHONOR.ES
FACEBOOK.COM/MOH.SPAIN



¿ESTAS PREPARADO PARA TRABAJAR LA TIERRA?

Sale el sol por el horizonte, alumbra el dorado trigo, el gallo canta y empieza el día en la granja. Hoy se recolecta la cosecha, después de mucho esfuerzo, toca recoger los frutos.¿Estás preparado para volver al campo? ¿Estás preparado volver a trabajar la tierra?





Vuelve otra entrega mas de Farming Simulator, pero esta vez no es una entrega mas, es ''la entrega'' es FS 2013, y al fin tenemos un juego de simulación verdadero, autentico.

Hay que mancharse las manos, hay que volver al campo, despertarse al amanecer y trabajar duro.

Como todo en la vida, hay que aprender a hacer las cosas bien, desde el primer momento contaremos con unos estupendos tutoriales que nos enseñaran como se siembra, como se recoge el trigo, como lo empacamos. Porque

puede que un tutorial de como pegar tiros nos sobre, pero cuando de manejar maquinaria pesada, de cultivos y de tiempos de siembra o recogida hablamos, si que te ayudara aprenderlo todo perfectamente.

Cuando ya conozcas bien tu oficio, se te entregara una granja, con una parcela de tierra y lo suficiente para que empieces a trabajarla, pero a tu espalda tendrás una deuda, porque claro, las cosas no son gratis y menos hoy, porque no solo eres granjero, también eres contable y tendrás que tener todas las cuentas muy claras.

Esta entrega del juego cuenta con muchas opciones, tenemos una variedad tremenda de maquinas, de marcas, de útiles granjeriles: Tractores, cosechadoras, segadoras, tenemos de todo, pero lo mejor es que igual que en los juegos de coches, que tenemos Ferrari, Mercedes, BMW, aquí tenemos también marcas de maquinaria real. Podrás consultar por internet cual es mejor, eso si no te sirve las buenas explicaciones de las funciones que te da el juego.



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

DESARROLLADORA: GIANTS SOFTWARE

GENERO: SIMULADOR

DISTRIBUIDORA: FOCUS HOME INTERACTIVE

3
www.pegi.inf

FARMING SIMULATOR 2013

TRAYECTORIA	9.0		
GRAFICOS	8.0	MUSICA	7.3
JUGABILIDAD	7.2	TRADUCCION	9.5

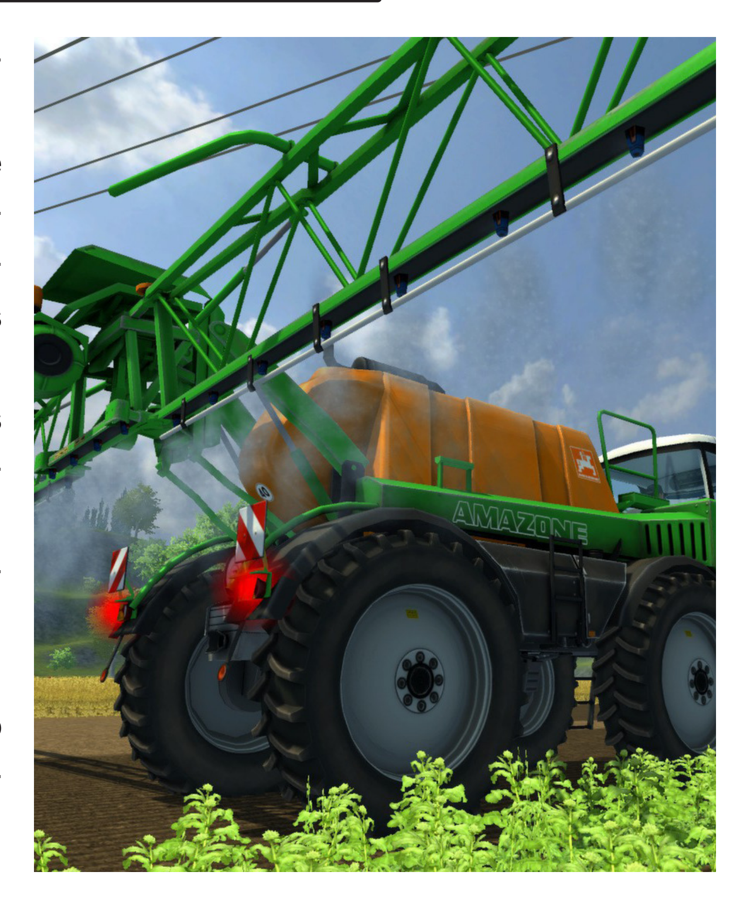
NOTA 7.8



REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

En el apartado técnico del juego, contamos con un buen apartado grafico, más que suficiente para un juego de este tipo, porque tampoco es que necesitemos ver los arañazos en la chapa del tractor y más si nos ponemos a pensar lo grande que es el mapa, porque el mapa es grande, tenemos un espacio totalmente abierto para recorrer, donde vender nuestra cosecha, donde comprar semillas, donde recoger agua y donde hacer mil cosas más.

Un aspecto bueno incluido en el juego es el multijugador, donde podremos administrar la granja con nuestros amigos.



CONCLUSIÓN

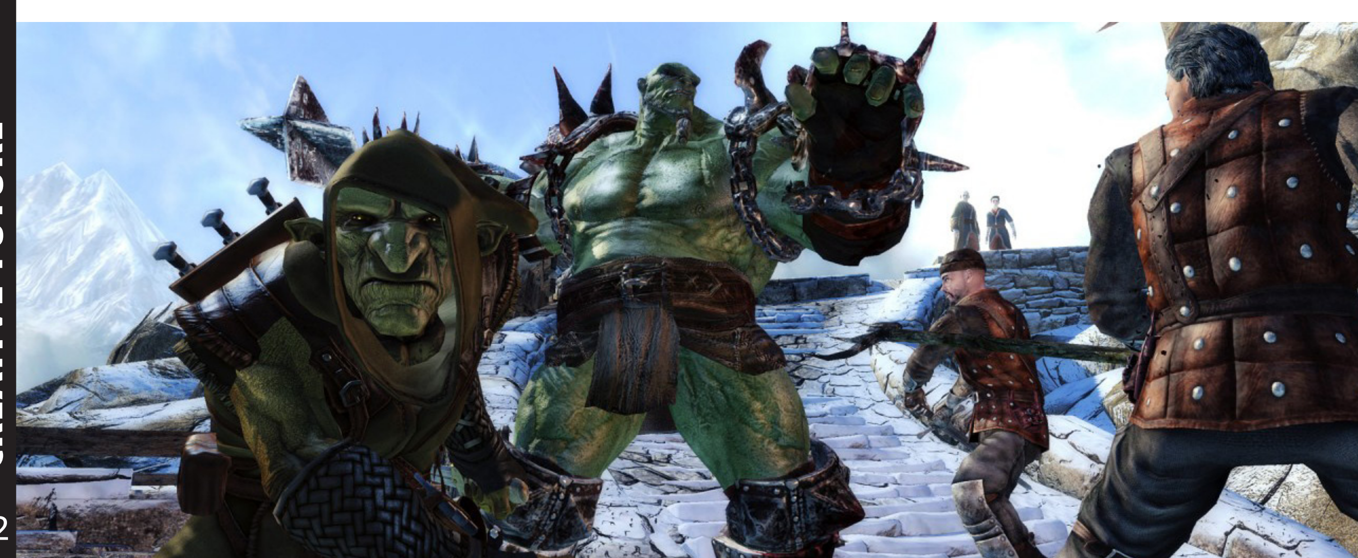
Las opciones son infinitas, cuando lleves un tiempo jugando controlaras todo perfectamente, y aunque digas, vaya castaña un juego de un granja, ENGANCHA, y parece de coña, pero terminas pensando, tengo que recoger las patatas, alimentar el ganado y preparar la próxima cosecha y es cuando te das cuenta de que llevas tres horas delante de la pantalla.


EA SPORTS
FIFA 13
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Download from PlayStation®Store
3
www.pegi.info
EST. 2011 EA SPORTS FOOTBALL CLUB
LFP Licencia Oficial
DAILY CLUB
NUEVO FICHAJE
BIENVENIDO AL FIFA CLUB
ENTRA EN UN LUGAR DONDE CADA PARTIDO CUENTA, DONDE LA RIVALIDAD SE INTENSIFICA DE PRINCIPIO A FIN. YA NO HABRÁ DOS TOQUES IGUALES. ESTE ES UN LUGAR DONDE LA FANTASÍA SE ENCUENTRA CON LA REALIDAD Y DONDE EL BALÓN SE ENCUENTRA CON LA RED, EL HOGAR DE MILLONES DE USUARIOS QUE SON BIENVENIDOS AL CLUB.
EASPORTS.COM/BIENVENIDOALCLUB
YA A LA VENTA
PS3
PlayStation.Move FUNCIONALIDADES
Sólo en PlayStation.
FIFA 13
PlayStation®3
PlayStation® Network



CABE DECIR QUE LO MEJOR DE NUESTROS PROTAGONISTAS SON SUS PERSONALIDADES

Cyanide junto con Spiders nos traen un juego que si bien no es una novedad respecto a su contenido, si lo es respecto a su punto de vista. Prácticamente todos hemos matado algún que otro Orco o goblin, ya sea en un juego de Rol, en un Shooter o en juegos de estrategia, pero pocos son los juegos en los que los manejamos, y aún menos dentro del género de Rol, y es precisamente esto lo que nos ofrece este juego.



En este caso tendremos el control de dos personajes que podremos ir intercalando, y no solo eso sino que en muchos de los combates será necesario si queremos alcanzar la victoria pues tendremos que compenetrar las habilidades de ambos para derrotar a nuestros enemigos. Básicamente tendremos que ir realizando ataques que podremos ordenar de antemano (hasta un máximo de 4) con cada uno de ellos pero, la estrategia, es hacerlos en el momento indicado y en el orden correcto para que estos sean más efectivos. Por ejemplo mientras que Arkail el orco realiza un ataque circular para alejar a los enemigos, con Estigio el goblin podremos dar un golpe que atonte al enemigo o que le reste puntos de armadura, de esta forma el siguiente golpe de Arkail puede ser devastador. Respecto a los papeles que juegan cada uno en el combate, Arkail puede jugar el papel de tanque u ofensivo, mientras que Estigio tomará el papel a distancia con sus dagas arrojadizas o a corta distancia realizando críticos y sobre todo debilitando al enemigo.

La historia empieza tras la guerra que han mantenido los humanos con los de piel verde, acabando con estos últimos esclavizados o destruidos en su mayor parte. Cosa que finalmente ha terminado por enfurecer a Arkail y su clan Bloodjaw, que deciden eliminar al tirano emperador Damocles. ¿Pero como realizar esta hazaña cuando te encuentras en inferioridad numérica? La respuesta la tiene Estigio, un goblin capaz de colarse en cualquier sitio y eliminar a los soldados por la espalda sin dar la alarma y camuflarse para no ser detectado, eso sin olvidar la gran inteligencia que posee y su habilidad para la supervivencia.

Un punto bastante malo que tiene la historia es que es demasiado fácil enfatizar con los protagonistas y aquellos que les ayudan y odiar a sus enemigos, cosa que dado el punto de vista único del juego podría haberse tratado mejor. ¿Porque si en un juego en que somos humanos estos son los buenos y en uno en que jugamos con los Orcos todos los que nos encontramos







son los buenos? Podrían haber jugado mucho más con la idea de jugar con los malos y dar un toque realmente fresco al juego, por que donde se ha visto que un orco sea compasivo o se deje dominar por un goblin. Y donde un goblin que pulule por la ciudad a sus anchas relacionándose con multitud de humanos sin que haya roces.

Gráficamente no es un juego que destaque mucho, si bien los escenarios están bastante conseguidos y realistas, contrastan con los personajes que no lo son tanto, sobre todos los juegos de luces y sombras, y la piel, que según la calidad gráfica que tengamos puesta podrá parecer que son muñecos de plástico o que tienen piel de piedra. Además algo

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC	DESARROLLADORA: SPIDERS
GENERO: ROL	DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

3
www.pegi.info

NOTA 7.0

OF ORCS AND MEN

		HISTORIA	6.5
GRAFICOS	7.0	MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	7.0	TRADUCCION	7.8



REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

que personalmente no me acaba de convencer es la cámara, que siempre estará detrás de los personajes, reduciendo estos bastante la visibilidad, sin la opción de mover la cámara. Sinceramente la opción de alejar la cámara un poco no habría venido mal, la verdad.



CONCLUSIÓN

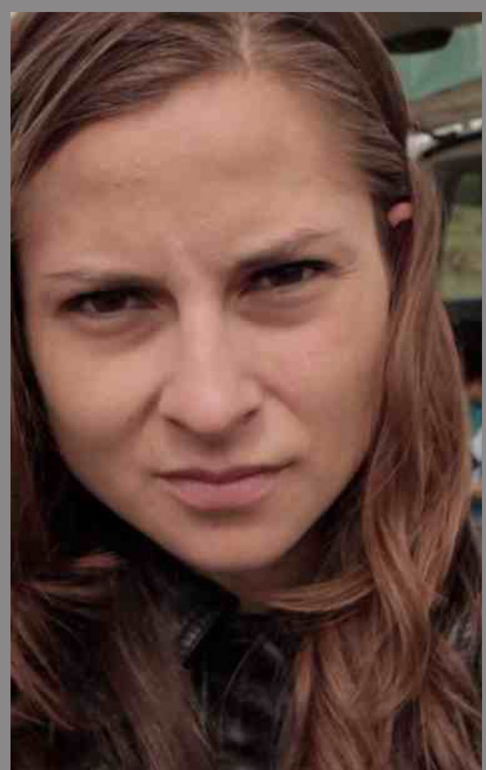
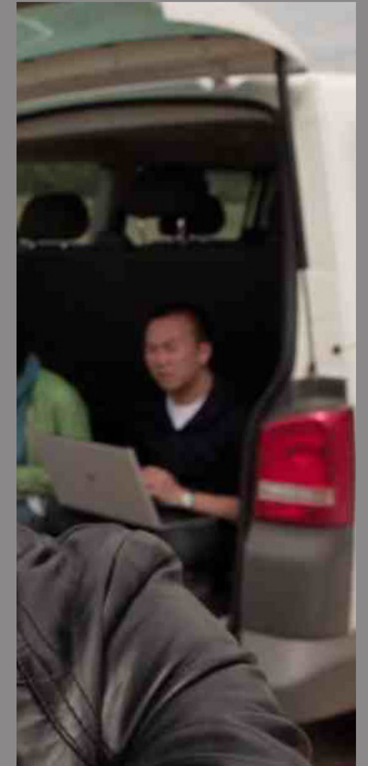
En definitiva un juego que podría haber llegado a mucho más pero que dado la poca libertad de movimiento que nos dan (los escenarios son poca más que pasillos), sobre todo teniendo en cuenta que se trata de un juego de rol y los pequeños fallos en jugabilidad y coherencia de la historia, no tendrá demasiada repercusión en la historia de los videojuegos, aunque si quieres ver otro punto de vista distinto del típico dale una oportunidad y posiblemente te guste.

Esto no es la granja del facebook, esto es una granja de verdad, sudaras y te ensuciaras para sacarla adelante. ¿Aceptas el reto?

ALLGAME

ALT-MINDS, UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER LA TELEVISIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS, YA ESTÁ EN MARCHA

Esta investigación en tiempo real lleva a los jugadores a los límites de Europa, siguiendo la pista a cinco investigadores que han desaparecido misteriosamente. En el juego, las autoridades son incapaces de avanzar en la investigación, por lo que la Fundación Alvinson decide arrancar su propia investigación y solicitar ayuda a los usuarios de Internet, es decir nosotros. El primer capítulo es gratuito, y los jugadores pueden registrarse hoy en la web oficial: www.alt-minds.com
Se puede descargar la aplicación en Apple Store y Google Play Store.

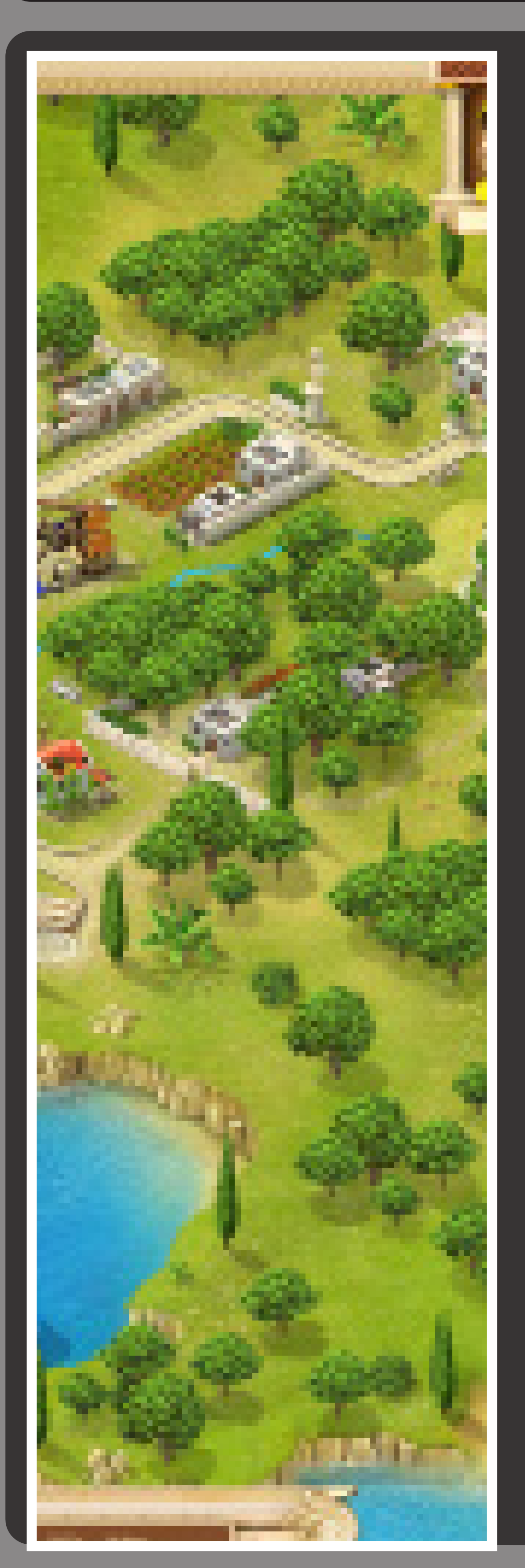






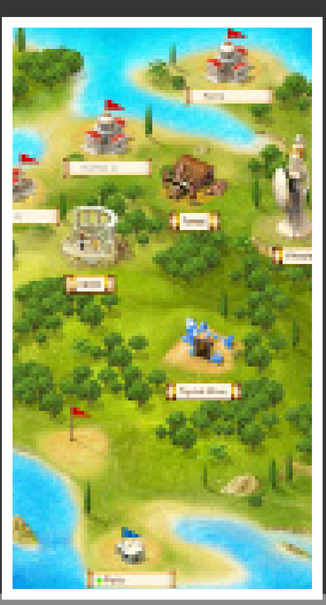
EPIC ADVENTURES: CURSED ONBOARD DISPONIBLE PARA IOS

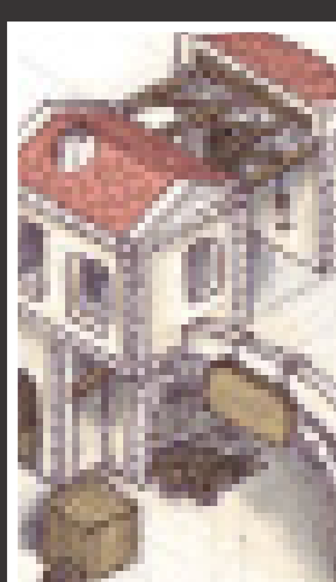
La Jangada, un barco misterioso que zarpó hace 70 años y que no se supo nada más de él ni de los tripulantes. Nuestro papel será el de investigar los acontecimientos que pasaron e intentar liberar la maldición que llegó al barco. Nos moveremos por los distintos escenarios, encontrando objetos que nos puedan servir para continuar. Tendremos que poner todos nuestros sentidos en encontrarlos.

IKARIAM, EL PREMIADO JUEGO DE NAVEGADOR, YA ESTÁ DISPONIBLE PARA IPAD



Ikariam, es un juego gratuito de estrategia, publicado por primera vez en 2008, que se juega en más de 60 países y que cuenta ya con más de 51 millones de jugadores registrados en todo el mundo, convirtiéndose así en uno de los juegos de navegador más exitosos.





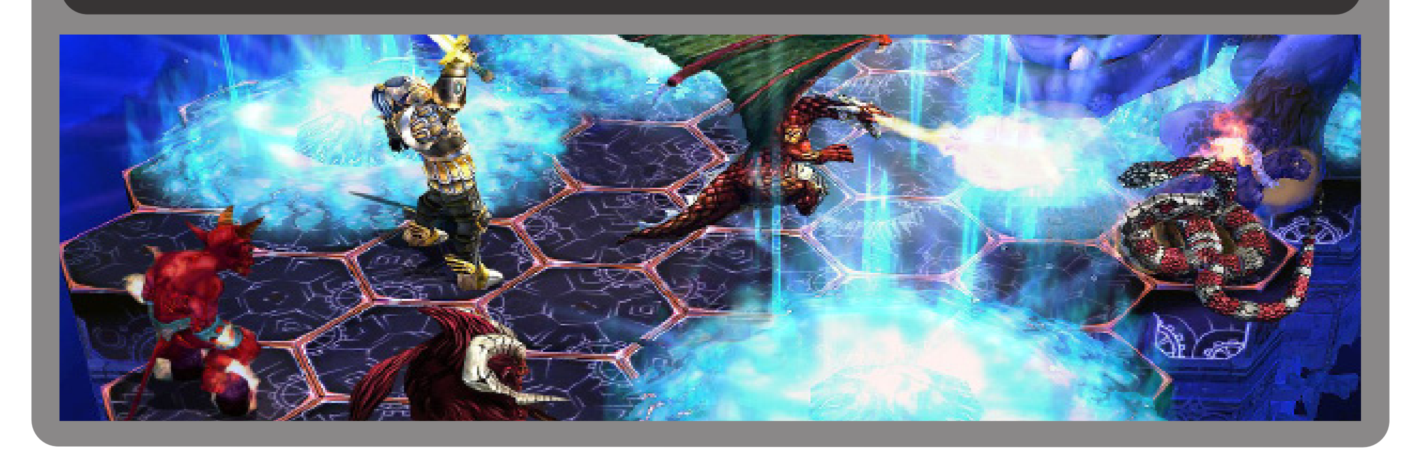
OTRO JUEGO QUE DA EL SALTO A LA TELEVISIÓN

En este caso se trata de un programa, PLAY SPORTS, que es emitido por el canal juvenil Boing desde el 26 de noviembre y constará de diez programas en formato de concurso de deportes para toda la familia.



POR PRIMERA VEZ LA SAGA KING'S BOUNTY AL COMPLETO

Tres juegos y cientos de horas de diversión por solo 9,95€. La saga King's Bounty al completo ya está a la venta con el nombre King's Bounty Anthology.



¡¡ NO PERMITIRÉ QUE ABANDONES ESTE PLANETA !!

JODER CORTANA ... DESDE QUE TIENES LA MENOPAUSIA NO HAY DIOS QUE TE AGUANTE ...

http://jfrteam.deviantart.com/gallery

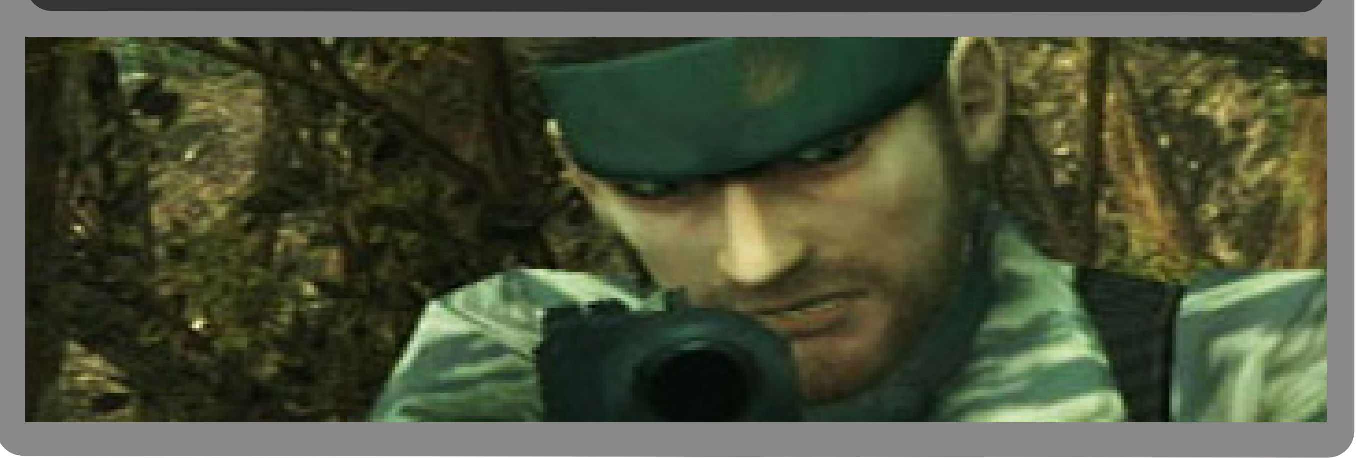
EL FUTBOL NO SE OLVIDA DE LAS VIEJAS CONSOLAS

En número pasado de Creative Future podíais ver el análisis para PES 2013 probado en las plataformas de última generación. Unas semanas después nos encontramos con el juego disponible también para PS2 y PSP. No veremos muchas mejoras o cambios respecto a las versiones anteriores para esta plataforma, exceptuando nuevas ligas y el añadido de nuevos jugadores y plantillas. Aunque un detalle que si tenemos que tener en cuenta es que es de los pocos juegos que aun salen para nuestras antiguas consolas.

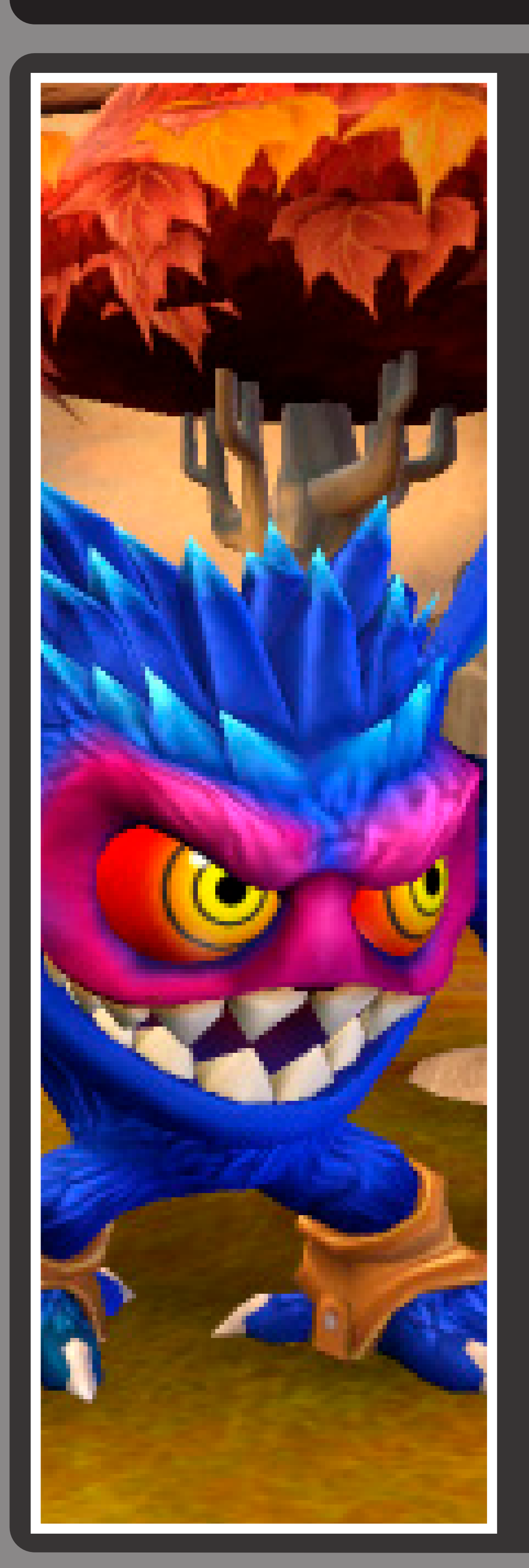


METAL GEAR SOLID 2 Y 3

Desde el pasado mes ya podemos descargar en versión digital dos grandes juegos de Konami. Dos juegos de una de sus mayores sagas Metal Gear Solid.
Los dos juegos que han sido añadidos a Playstation Store y Xbox Live son Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Y Metal Gear Solid 3:Snake Eater. Es una oportunidad muy buena para los que ya jugamos a las versiones en sus consolas originales de tener y jugar nuevamente a estos dos grandes.
MGS 2 se desarrolla cuatro años después del original, en 1999. Después de la guerra fría y el desarme nuclear, los gobiernos buscan nuevas fuentes de energía ya que las reservas de petróleo están en niveles críticos. MGS 3 supuso una revolución en la jugabilidad y se hizo coincidir su puesta a la venta con el nuevo mando de SONY, el DualShock, siendo el primer título compatible con este mando. En el año 2005, el grupo de élite FOXHOUND se revela y toma por la fuerza una base militar en la isla de Shadow Moses en Alaska, amenazando con lanzar una cabeza nuclear desde el nuevo modelo Metal Gear Rex si no les entregan los restos de Big Boss en un plazo de 24 horas.



ACTIVISION OFRECE NUEVAS PROPUESTAS PARA QUE LOS JUGUETES COBREN VIDA EN EL MUNDO MÓVIL



Skylanders Battlegrounds (disponible en puntos de venta habituales y en formato digital como iOS App), Skylanders Lost Islands (disponible de forma exclusiva en iTunes App Store) y Skylanders Cloud Patrol (para iOS) son tres apuestas de la franquicia Skylanders, para disfrutar en los dispositivos móviles.

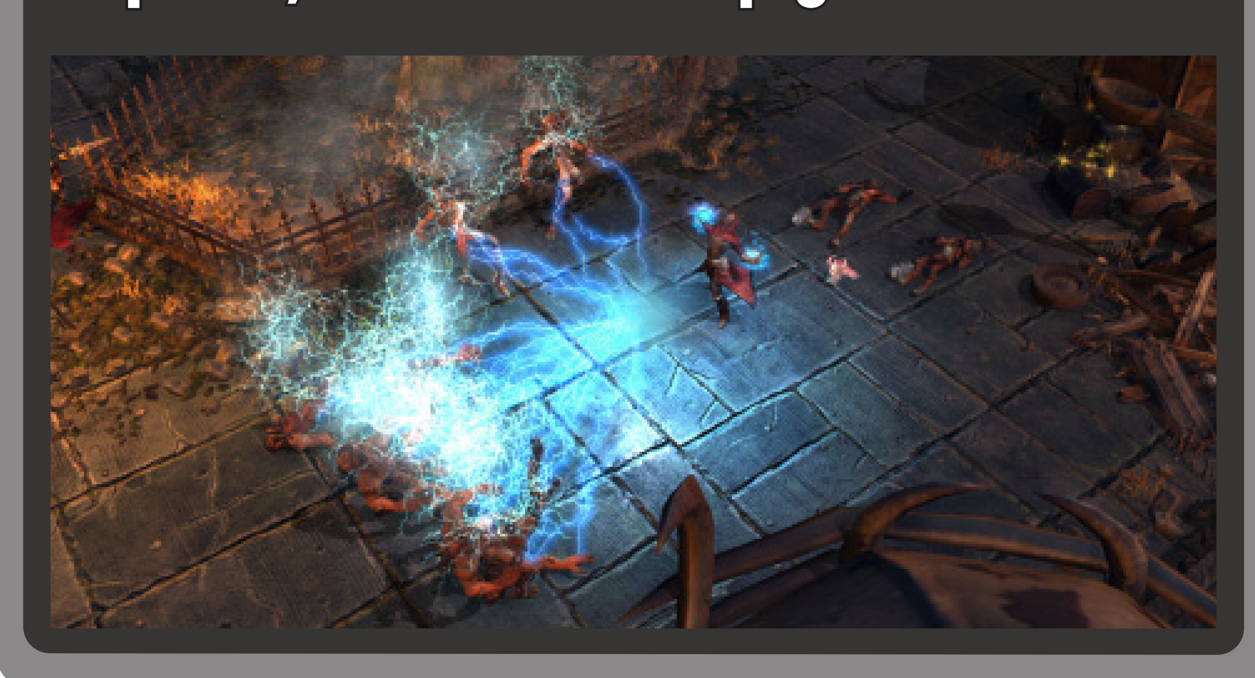
YA ESTÁ DISPONIBLE DRAGON BALL Z BUDOKAI HD COLLECTION

Dragon Ball Z Budokai HD Collection cuenta con gráficos mejorados y remasterizados en alta definición, así como con la inclusión de Logros y Trofeos, y nos ofrece dos legendarios juegos de lucha de estilo anime (los juegos de PlayStation 2 Dragon Ball Z Budokai y Dragon Ball Z Budokai 3) en PlayStation®3 y Xbox 360®, y por primera vez en un único y fantástico paquete. Ningún aficionado de la serie puede perdérselo.(para iOS) son tres apuestas de la franquicia Skylanders, para disfrutar en los dispositivos móviles



REALM OF ANCIENT WARS EN XBOX 360 Y PS 3

Por todos es conocida la saga Diablo, la cual los usuarios de consola no han podido disfrutar, sin embargo los amantes del género podrán disfrutar de un juego orientado a la acción que solo busca entretener sin darnos dolor de cabeza, simplemente matando todo lo que se cruce en nuestro camino. Un juego nada complicado con un buen aspecto y que como ya hemos dicho con un único objetivo, entretener al jugador.





DreamWorks
RISE OF THE GUARDIANS
CREATIVE FUTURE
SORTEAMOS
CUATRO COPIAS
ORIGEN DE LOS GUARDIANES
2 copias para Xbox 360
2 copias para Playstation 3
¿COMO CONSEGUIRLAS?
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/
namco
Rise Of The Guardians © 2012 DreamWorks Animation L.L.C.

PLANETSIDE 2 YA DISPONIBLE EN STEAM Y EN SU PÁGINA WEB

Este juego de Sony nos trae un MMO masivo de verdad con batallas de hasta 2000 jugadores ya sea por tierra a pie, en vehículos e incluso en el aire. En PlanetSide 2 tenemos 3 facciones que se enfrenta por el control del territorio, y cada perdida o ganancia cuenta. La más notable es la reducción de puntos de reaparición, pero también se ven mermados nuestros recursos.

La baza principal de este juego es la cooperación, pues si bien las acciones individuales serán recompensadas, no hay que olvidar que se trata de un juego de facciones y ayudar a los tuyos ya sea con fuego de cobertura, sanando a los aliados o reparando vehículos, hará que consigamos con-



quistar o mantener el territorio y eso nos dará bonificaciones que no podríamos conseguir en solitario. Por ese motivo cada soldado cuenta pues no todos son iguales teniendo en cuenta las diferentes clases, equipamiento y habilidades que poseemos.

Y por supuesto no podemos olvidar el apartado gráfico que tiene una calidad muy buena ya sea en el continente helado de Indar, o el desierto de Esamir que son los que pudimos probar en la beta. Y lo que más ha marcado el juego son los cambios entre el día y la noche, ya que no es lo mismo realizar incursiones al amparo de la noche que ha plena luz del día, y eso es algo a lo que los jugadores de la Beta han sabido sacar partido.

Finalmente decir que PlanetSide 2 ya está en funcionamiento y lo mejor, se trata de un Free-to Play, por supuesto se pueden comprar objetos como en la mayoría de juegos online, pero estos no desvirtúan la jugabilidad del mismo.

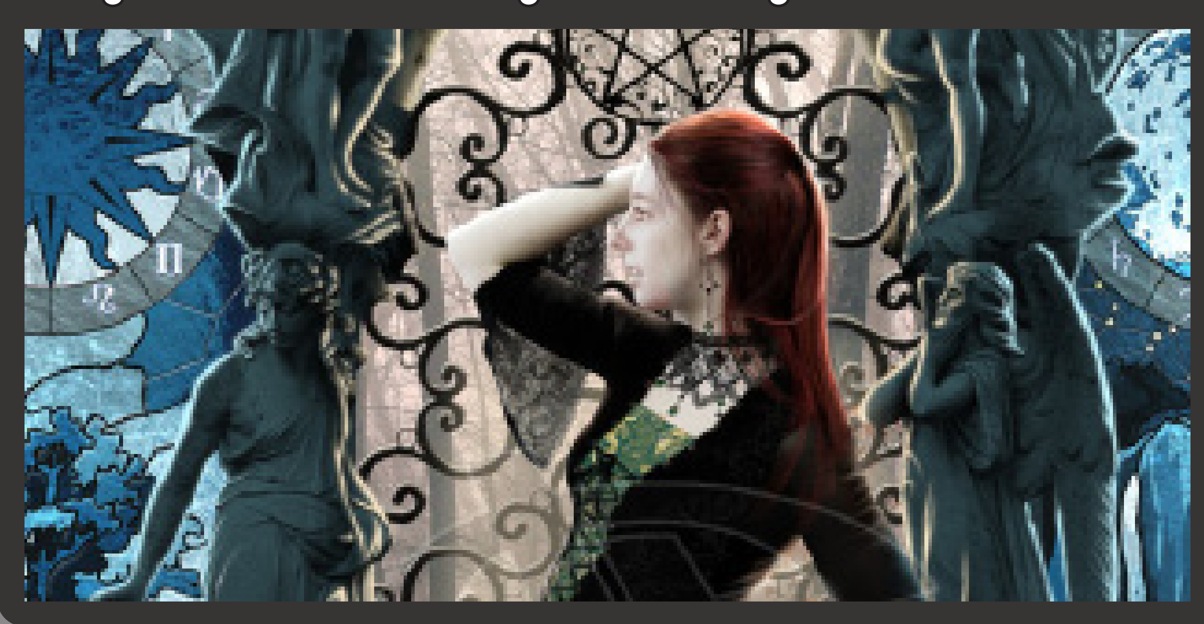


¿SERÉIS CAPACES DE DESVELAR EL MISTERIO?

'Where Angels Cry' es una fantástica aventura en primera persona, con gran nivel de detalle aunque requiere de cierta paciencia para jugar. Investiga un supuesto milagro y encuentra a un monje perdido en un lejano monasterio localizado en los Alpes; encuentra objetos, soluciona enigmas y continúa la aventura.

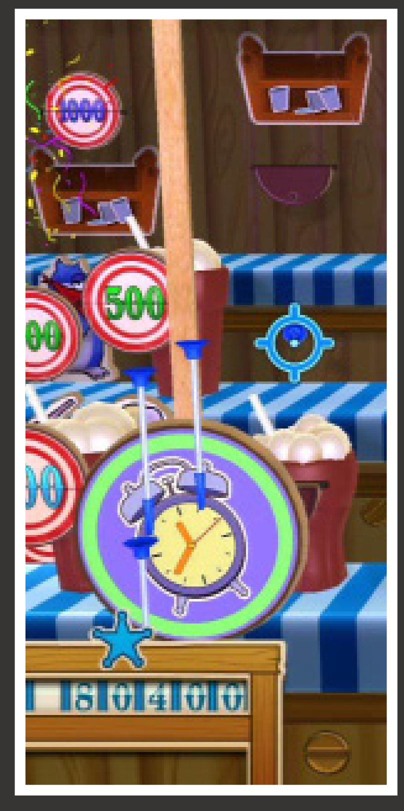
Una título bastante entretenido y sobretodo largo, que nos hará poder disfrutar de interesantes conversaciones, objetos escondidos que nos darán qué pensar y enigmas por solucionar. Ya podemos adquirirlo, aunque sólo está disponible para PC. El ambiente con esos gráficos, esa música y esos escenarios, hace que tengas que tomar este juego con paciencia y sabiduría para conseguir resolver los enigmas y puzles que nos encontraremos a lo largo de la aventura y que realmente merecerán la pena.

La dificultad de esta misión puede llegar a elevarse bastante, pero, como comentamos, poco a poco podremos resolver los enigmas e ir avanzando a lo largo de la aventura. El juego comienza en la Edad Media (1286) en Roma, donde deberemos hacer lo posible por resolver el enigma que rodea la pérdida del hermano John y el milagro de la estatua con lágrimas de sangre.

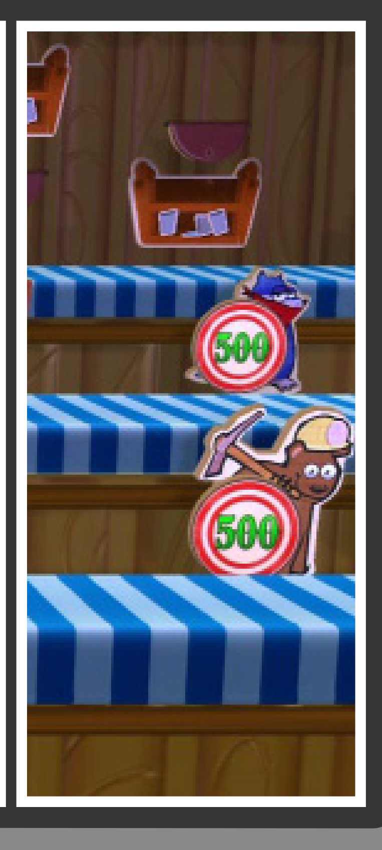


PS 3 NOS TRAE DE VUELTA TOY STORY

Toy Story: Mini Aventuras es compatible con el mando de movimiento PlayStation®Move y cuenta con 30 desternillantes minijuegos de galerías de tiro frenéticas en las que los jugadores deberán poner a prueba su destreza de la mano de Woody, Buzz y otros personajes de este clásico de la animación. Junto a ellos lanzarán dardos, anillos y huevos para ganar increíbles premios y recorrerán niveles temáticos como el Salvaje Oeste o Space Frontier.







AVANCES

PERSONA 4 GOLDEN EN NUESTRA PS VITA

El juego, que estará disponible en la primavera de 2013, contará con gráficos remasterizados, más diálogos doblados que el original, nuevas Personas, nuevos eventos de historia con nuevos personajes, nuevas escenas de video y una nueva función online de rescate de mazmorras, entre otras muchas cosas que aún faltan por anunciar.





EXPERIMENTA UN NUEVO CAPÍTULO DE LA AVENTURA DMC DEVIL MAY CRY CON LA CAÍDA DE VERGIL

Capcom anuncia el contenido descargable que saldrá poco después del lanzamiento del juego el 15 de Enero en donde podremos conocer la historia oculta acerca del hermano gemelo de Dante, Vergil. Contiene horas de nuevos contenidos de juego, 4 niveles de dificultad, un sistema de clasificaciones y la posibilidad de jugar como Vergil, además de un nuevo argumento, armas, combos, enemigos y localizaciones.

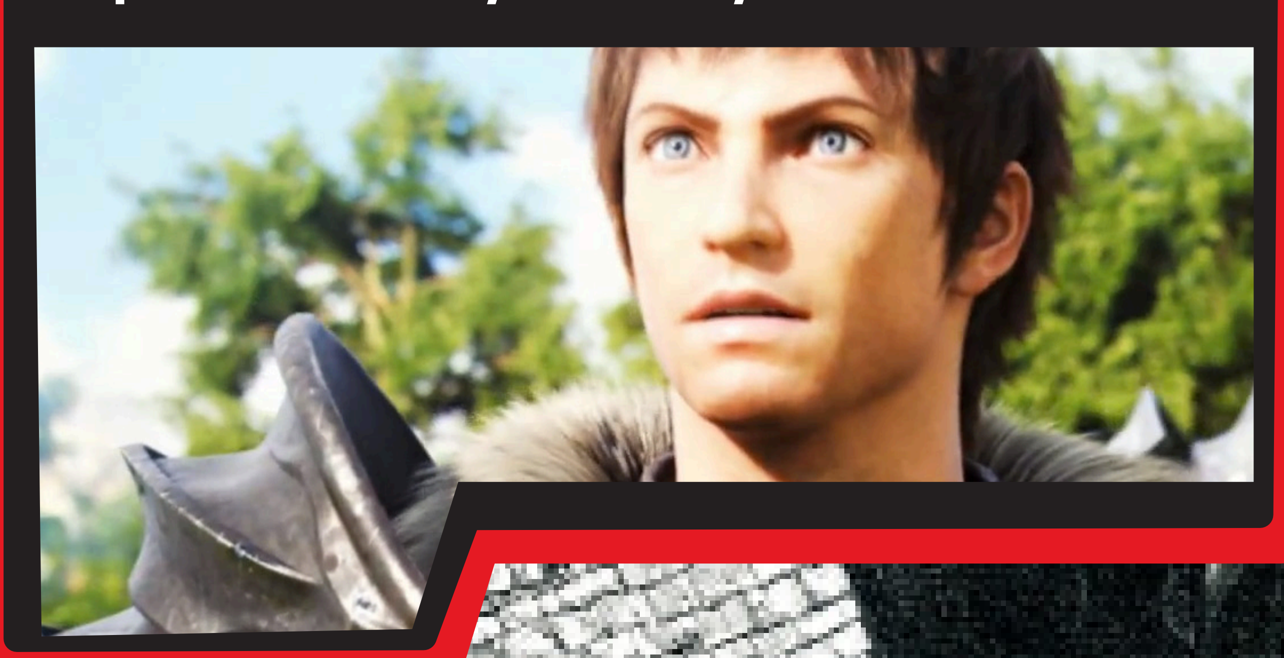
¿CONOCES MASS EFFECT PERO AÚN NO LO HAS PROBADO?

Pues esta es tu oportunidad pues el 13 de Diciembre sale Mass Effect Trilogy que incluye los tres videojuegos de la saga para Xbox 360, PlayStation 3 por 71,95 € y en PC por 51,50€.

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

Final Fantasy XIV ha muerto y ha vuelto a renacer como Final FantasyXIV: A Realm Reborn, un autentico lavado de cara intentando que el juego finalmente tenga éxito.

Ha sido rehecho y se centra en el concepto clave del renacimiento, con un nuevo mundo para explorar y una nueva línea argumental para experimentar en las plataformas PlayStation 3 y PC en 2013.







007 LEGENDS™

50 YEARS



VIVE LA LEYENDA

convirtete en el espia más famoso del mundo
participa en las más famosas operaciones secretas





LICENCIA PARA MATAR

AL SERVICIO SECRETO DE SU MAJESTAD



007Legends.com



/007LegendsGame

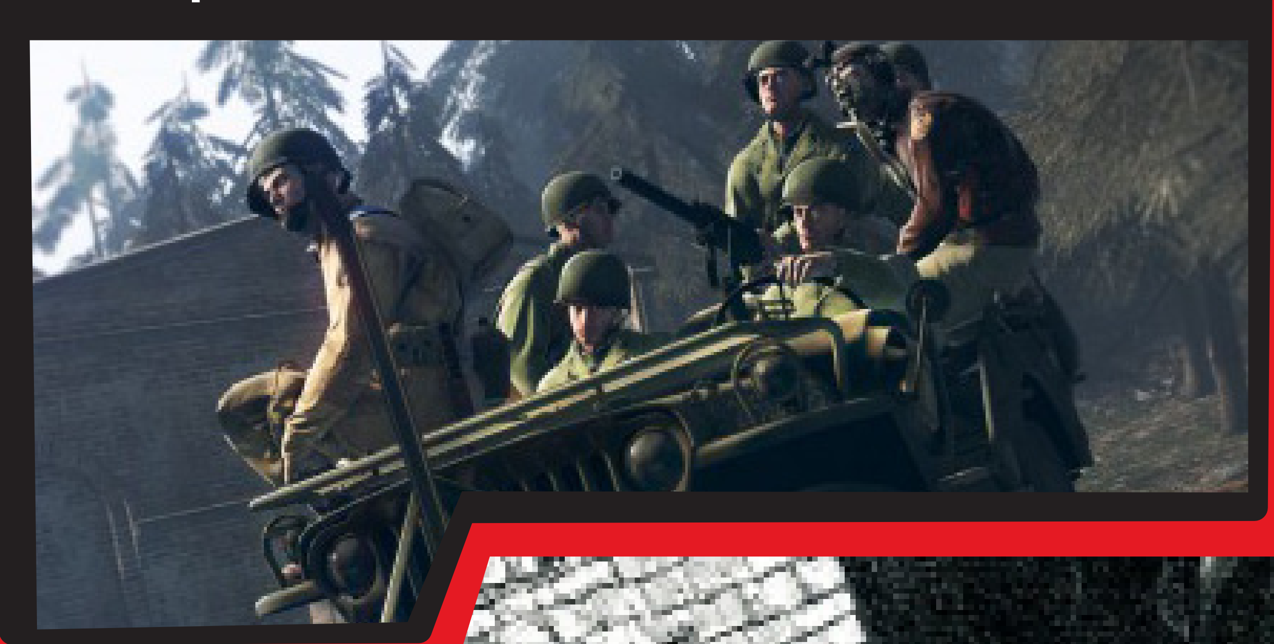
YA DISPONIBLE

VIAJA A LAS DÉCADAS MÁS DIVERTIDAS Y ALOCADAS CON LOS SIMS 3 ‘70, ‘80 Y ’90

Desempolva las chaquetas hombreras, los pantalones de campana y los cardados más espectaculares. Descubre innumerables accesorios para redecorar las casas de tus Sims según cada década y vive al máximo el estilo de épocas pasadas.

SQUARE ENIX HA ANUNCIADO SU COLABORACIÓN CON EL ESTUDIO DANÉS RETO-MOTO PARA EL LANZAMIENTO GLOBAL DE UN NUEVO E INNOVADOR MMO AMBIENTADO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Heroes & Generals es una mezcla de FPS (shooter en primera persona) y juego de estrategia. Los jugadores podrán desempeñar el papel de Héroe, luchando en el frente a pie o a bordo de diferentes vehículos (tanques, aviones de combate), o podrán asumir la responsabilidad del General, controlando las tropas y los recursos para acabar con el ejército contrario.





DEEP SILVER HA DESVELADO MÁS DETALLES ACERCA DEL QUINTO PERSONAJE PROTAGONISTA Y UNA NUEVA LOCALIZACIÓN DE DEAD ISLAND RIPTIDE

John Morgan es un maestro en el campo de los combates cuerpo a cuerpo. Su carrera en la Marina de los Estados Unidos no se ha desarrollado como él había previsto, por lo que malgasta su tiempo como cocinero en un navío militar. Nada hace presagiar que pronto tendrá que poner en práctica sus habilidades cuando la embarcación se acerque a la isla de Palanai...

Palanai es frecuentado por los ricos propietarios de yates y por turistas ecológicos que buscan estar cerca de las junglas vírgenes de las islas. El centro de Palanai es la lujosa ciudad de Henderson que se ha convertido en una ciudad portuaria de corte mediterráneo.




LittleBigPlanet
KARTING
FARCRY3
HITMAN™
ABSOLUTION
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...


CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN